発展的迎夢(ゲーム)目安箱

ゲーム会議



SPECIAL SCOOP

出番を待つソードたち！

「ファイナルファンタジー」
「ドラゴンクエスト」
「ルナティックドーン」ほか

特別企画
「ドラゴンクエストの魅力」
「ゲームをささえる土を読め」

秋号 VOL.2

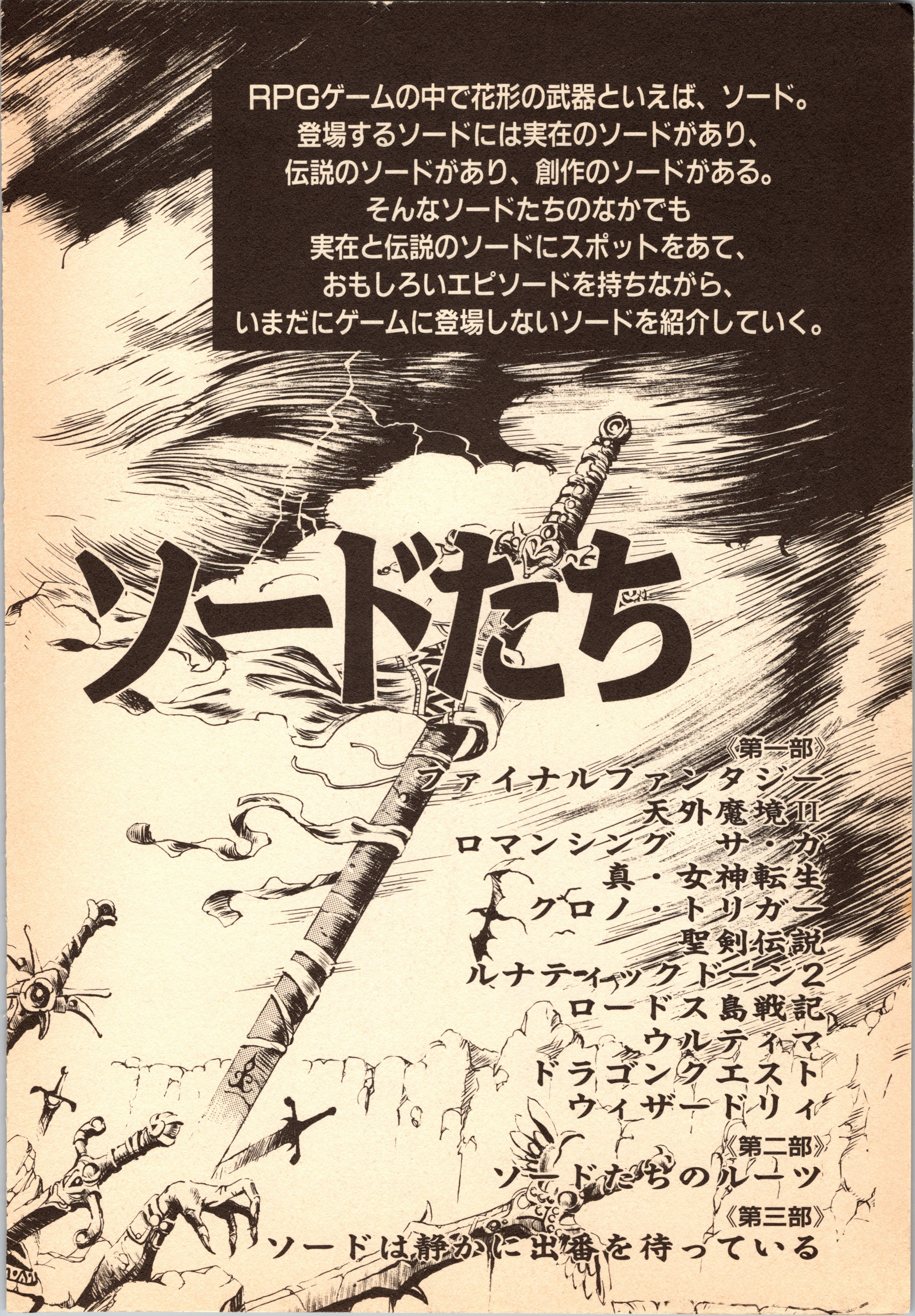
REPORT
「スーパーマリオ ヨッシーアイランド」「レイブレーサー」
「機動戦士ガンダム」「エースコンバット」
「ローマは一日にして成らず」「パンツァードラグーン」



表紙イラスト
赤井孝美

CONTENTS

RPGゲームの中で花形の武器といえば、ソード。
登場するソードには実在のソードがあり、
伝説のソードがあり、創作のソードがある。
そんなソードたちのなかでも
実在と伝説のソードにスポットをあて、
おもしろいエピソードを持ちながら、
いまだにゲームに登場しないソードを紹介していく。



ソードたち


SPECIAL SCOOP
出番を待つ
協力／
Far East Amusument Reserch
M2
超音速
イラスト／山下しゅんや

ファイナルファンタジー

ソフトハウス名／スクウェア
発売年月日／'87年12月(Ⅰ)'88年12月(Ⅱ)'90年4月(Ⅲ)'91年7月(Ⅳ)'92年12月(Ⅴ))'94年4月(Ⅵ)
調査機種／ファミコン、スーパーファミコン

『ファイナルファンタジー』は、剣と魔法が支配する、西洋の中世的な雰囲気が漂う世界を舞台にしたロールプレイングゲームである。キャラクターは、英雄の資質を持つ者として扱われ、世界を破滅に導こうとする悪と闘っていく。シリーズのどの作品においても、ストーリーは勧善懲悪を基盤に展開し、主人公と仲間となるキャラクターたちもその物語の中での役割が最初から決定しているのが特徴である。それまでのロールプレイングゲームはストーリー上の自由度を追求し、物語をプレイヤー自身に構築させていく傾向があった。それに対し、本シリーズは作り手が用意した物語をプレイヤーに追体験させることに主眼を置いている。

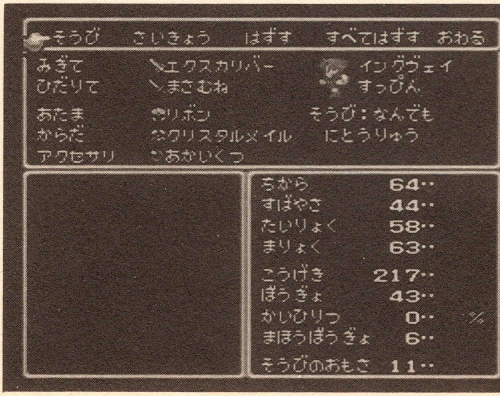
アドベンチャーゲームのように物語を押し出して、ロールプレイングゲームというジャンルの枠を広げたゲームと言えるだろう。

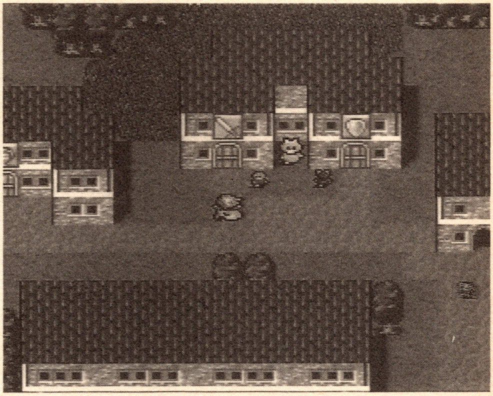
エクスカリバー／正宗

本シリーズにおいては、全作を通じて登場する剣が2本存在する。エクスカリバーと正宗という、西洋と東洋のそれぞれの伝説上で著名な剣だ。

オリジナルではなく、伝説上に登場する有名な剣を象徴とする理由は、日本において存在するファンタジーの問題点に由来している。近年、剣と魔法に彩られた世界を舞台にしたロールプレイングゲームがブームを巻き起こし、ファンタジーの知名度を上げた。が、反動で中世的な世界観だけがファンタジーだという固定観念が定着してしまい、現在に至っている。

本シリーズでエクスカリバーと正宗が象徴とされているのは、その誤認を解くためだと思われる。エクス





カリバーと正宗はともに象徴で、最強ランクとされながら、常に後者が前者の上に位置づけられている。西洋のジャンル、ファンタジーを東洋の要素と融合させ、日本独自のものに変え、根づかせようとようとした結果と仮定すると、その理由がわかる。西洋の武器より東洋の武器の力を上にする手法は、『ウィザードリィ』を初めとする作品で実践されているが、東洋的イベントの位置づけは、演出上のオマケ的なものでしかなかった。

しかし、本シリーズはあえてエクスカリバーと正宗を象徴とし、対比を強調することで、西洋と東洋的題材を融合させた日本独自のファンタジー観を生みだし、根づかせようとしたのだろう。

オニオンソード／ラグナロク

本シリーズにおいては、最強の剣にもゲームコンセプトが込められている。『III』で最強に位置づけられた剣としては、オニオンソードがある。完全なオリジナルで、最弱の職業であるタマネギ剣士の名を元にしている。エクスカリバーのような伝説の類で、高名な剣との対極にオリジナルの剣を置き、本シリーズのみならず、ファンタジーが過去の作品の踏襲だという価値観を変えたかったためだと見える。

最弱を連想させる剣を最強にし、「最強の剣＝伝説・神話上最強の武具」の図式を破ろうとした。背景世界が似ていても、武具の価値観のような細部を変えるだけで、ファンタジーに新鮮味を持たせられると示したかったのだろう。

一方で、『IV』以降は、ラグナロクという剣を最強にしている。ラグナロクとは、西洋の伝説上に登場する神々の闘いのことで、剣の名ではないが、あえて最強の剣にしたことに意義がある。

従来の中世的世界観に終始していては、日本のファンタジーの発展はありえない。しかし、すべてを無視したら、今まで築き上げられてきたファンタジーを無意味にしてしまうことになる。むしろ、過去から受け継がれてきた概念や題材を新たなものに転換、利用してこそ、ファンタジーを絶やさず、発展させることになるのではないか。

神々の闘いを表すラグナロクをあえて最強の剣にしたのは、過去の概念や題材も発想の転換により新たなものになるという可能性を示したためだろう。

『IV』以降、その動きは作品が新たになるにしたがって顕著になっている。双璧とされる『ドラゴンクエスト』が固定観念の範疇でファンタジーの魅力を広めようとするのに対し、破壊しないまでも変えようとする本シリーズの気風が、ラグナロクには込められているのだろう。

ソード名	価格	シリーズ	入手	設定
ソウルセイバー	—	Ⅵ	宝箱	創作
だいちのつるぎ	—	Ⅱ	宝箱	創作
ダガー	175	Ⅰ Ⅱ Ⅲ Ⅳ Ⅴ Ⅵ	店	実在
ダブルトマホーク	20000	Ⅲ	店	創作
ダンシングダガー	6000	Ⅳ Ⅴ	店	創作
チキンナイフ	—	Ⅴ	宝箱	創作
ティルヴィング	—	Ⅲ	宝箱	伝説
ディフェンダー	—	Ⅰ Ⅱ Ⅲ Ⅳ Ⅴ	宝箱	創作
デスブリンガー	—	Ⅳ	宝箱	創作
でんせつのつるぎ	—	Ⅳ	転職時初期装備	創作
とうぞくのないふ	—	Ⅵ	宝箱	創作
ナイフ	5	Ⅰ Ⅱ Ⅲ	店	実在
ねむりのけん	—	Ⅱ Ⅳ Ⅴ	宝箱	創作
バスタードソード	3000	Ⅵ	店	実在
バリアントナイフ	—	Ⅵ	宝箱	創作
ひかりのつるぎ	—	Ⅳ	宝箱	創作
びぜんおさふね	8800	Ⅴ	店	実在
ファルシオン	17000	Ⅵ	店	実在
フォールチョン	450	Ⅰ	店	実在
フリーズブレイド	—	Ⅲ	宝箱	創作
フレームソード	—	Ⅰ Ⅱ Ⅳ	宝箱	創作
フレイムタン	10000	Ⅴ Ⅵ	店	創作
ブラッドソード	—	Ⅱ Ⅲ Ⅳ Ⅴ Ⅵ	宝箱	創作
ブレイクブレイド	—	Ⅲ Ⅳ Ⅵ	宝箱	創作
ブロードソード	400	Ⅰ Ⅱ Ⅴ	店	実在
ほうちょう	—	Ⅳ	戦闘	実在
マインゴーシュ	—	Ⅱ Ⅲ Ⅳ Ⅴ Ⅵ		実在
まさむね	—	Ⅰ Ⅱ Ⅲ Ⅳ Ⅴ Ⅵ	宝箱	実在
マンイーター	11000	Ⅵ	宝箱	創作
ミスリルソード	4000	Ⅰ Ⅱ Ⅲ Ⅳ Ⅴ Ⅵ	店	創作
ミスリルナイフ	800	Ⅰ Ⅱ Ⅲ Ⅳ Ⅴ Ⅵ	店	創作
むつのかみ	—	Ⅵ	宝箱	実在
むらさめ	—	Ⅳ Ⅴ Ⅵ	宝箱	実在
メイジマッシャー	—	Ⅳ Ⅴ	宝箱	創作
ライトブリンガー	—	Ⅵ	宝箱	創作
ラグナロク	—	Ⅲ Ⅳ Ⅴ Ⅵ	戦闘	創作
リッパーナイフ	—	Ⅱ	—	創作
ルーンブレイド	—	Ⅰ Ⅴ Ⅵ	宝箱	創作
レイズサーベル	—	Ⅰ	宝箱	創作
レイピア	10	Ⅰ	店	実在
ロングソード	600	Ⅰ Ⅱ Ⅲ Ⅴ	店	実在
ワイトスレイヤー	1000	Ⅲ	店	伝説

ソード名	価格	シリーズ	入手	設定
アイスブランド	－	I II IV V VI	宝箱	創作
アヴェンジャー	－	IV	宝箱	創作
アサシンダガー	—	IV V VI	宝箱	創作
あしゅら	20000	III IV V VI	店	伝説
あめのむらくも	－	V VI	戦闘	伝説
アルテマウェポン	－	VI	戦闘	創作
あんこくのつるぎ	－	IV	初期装備	創作
いちげきのかたな	－	VI	宝箱	創作
ウィルムキラー	－	I	宝箱	創作
ウェアバスター	－	I	宝箱	創作
ウイングソード	5000	II	店	創作
エアナイフ	—	III VI V VI	宝箱	創作
エクスカリバー	－	I II III IV V VI	宝箱	伝説
エンハンスソード	－	V VI	宝箱	創作
オーガニクス	－	VI	宝箱	創作
オニオンソード	－	III	戦闘	創作
オリハルコン	—	II III V	－	創作
かげぬい	－	VI	戦闘	創作
かぜきりのやいば	－	V VI	宝箱	創作
きくいちもんじ	—	III IV V VI	宝箱	実在
きんきらのつるぎ	—	III	宝箱	創作
キングスソード	—	III	宝箱	創作
くない	4000	IV V VI	店	実在
クリスタルソード	－	III VI	宝箱	創作
グラディウス	－	VI	宝箱	実在
グレートソード	－	I V VI	宝箱	実在
こだいのつるぎ	－	II III IV V	宝箱	創作
こだち	5100	V VI	店	実在
こてつ	—	III IV V VI	宝箱	実在
サーベル	450	I	店	実在
サーペントソード	1500	III	店	創作
さくらふぶき	3200	VI	店	創作
さすけのかたな	－	I V VI	宝箱	伝説
サラマンドソード	—	III	宝箱	創作
さんごのつるぎ	－	I V	宝箱	創作
サンダーブレード	7000	VI	店	創作
サンブレード	－	I II	宝箱	創作
ざんてつけん	—	VI	宝箱	創作
シャープソード	－	I	宝箱	創作
シャドーブレイド	－	IV	宝箱	創作
シミター	200	I	店	実在
ソードブレイカー	16000	VI	店	実在

天外魔境Ⅱ

ソフトハウス名／ハドソン
発売年月日／'92年３月
調査機種／PCエンジン スーパーCD−ROM２

『天外魔境』シリーズは、架空の国ジパングを舞台とする正統派のＲＰＧである。

このジパング、名前からもわかるように日本をモデルとしている（ただし、単なる過去の日本ではなく欧米人が捉えた異境としてのニッポンなのだが）。従って、シリーズに登場する武器も〈サムライスウォード＝刀〉の類が多くなるのも必然といえる。

その中でもこの『天外魔境Ⅱ』は、キーアイテムが先祖の遺（のこ）した聖剣であるという点で、「剣の物語」と言ってもいい作品となっている。ちなみに、『Ⅰ』でのキーアイテムは〈珠〉、『Ⅲ』では〈鏡〉である。

さて、本項ではこれら聖剣（と剣霊）のプロフィールを記すことで、『天外魔境Ⅱ』におけるソードの魅力に迫りたい。

『天外魔境Ⅱ』の聖剣とは？

通常、ファンタジーRPGで「聖剣」と言えば世界でただ一つの最強剣として描かれるもの。しかし、本作では全部で八振もの聖剣が登場するうえ、その大半は攻撃力が低く武器としてはあまり役に立たない。にもかかわらず、これら聖剣の存在はプレイヤーに強烈な印象を与えることに成功している。

その要因の一つは、もちろん聖剣がキーアイテムであること（具体的には、敵の行動基盤である「暗黒ラン」を封印するという役割を持つ）なのだが、それ以上にその存在を際立たせているのが、それぞれの聖剣に主人公・卍丸の先祖である勇者の魂が宿っているという設定である。





卍丸が聖剣を取り戻すたびに、彼ら剣霊が卍丸＝プレイヤーの心に語りかけ、彼らがかつて編み出した強力な剣法を授けてくれるのだ。これは、単に主人公の戦力アップだけでなく、プレイヤーのモチベーションを強化するという効果をも果たしている。

つまり、『天外魔境II』の聖剣は、出典のない作品オリジナルの剣でありながら、それ自体にキャラクターとしての性格（しかもすこぶる個性的な）が付加されている。そのことで、単なる武器という次元に留まらぬ魅力を持つに至っている。

それでは、以下に各聖剣とその剣霊のプロフィールを紹介する。

ゲーム中では明らかにされていない設定についても触れているので、参考にしていただければ幸いである。

●法水院紅丸（ほうすいいんべにまる）

最初に手に入る聖剣。

〈火多〉に出現した暗黒ランを斬るために必要となる。鬼族にゆかりの聖地・法水院で作られた。刀身は日本刀に近くサイズも標準的。

剣霊の勇者・紅丸は、「獅子王」の異名を持つ七勇者のリーダー格。

●妙院カラス（みょういんからす）

〈伊勢〉の暗黒ランを封じる聖剣。

刀身はゆるやかなカーブを描き円月刀、三日月刀などに近い形状を示す。

剣霊は「闇の剣士」カラス。千年前に根の一族（敵）から火の一族に寝返った男で人身鳥面、烏天狗そのままの風貌を持つ。

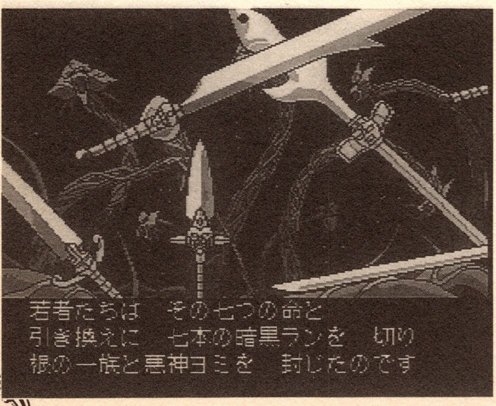
●船海宮義経（せんかいぐうよしつね）

人魚にゆかりの聖地・船海宮で鍛えられた剣である。

〈越前〉の暗黒ランを封じる。剣霊・義経は「水の貴公子」と呼ばれる若武者。主の心根を表すかのように一直線に走る片刃の刀身を持つ。

●大霊院女彦（だいれいいんおんなひこ）

出雲の国の2本の暗黒ランを封じる聖剣。



剣とは言うものの、その形状は長い柄を持つ鉾である。

剣霊・女彦は、七勇者の中でも一際大きな体軀(たいく)を誇る「火の巨人」。

●いろは宮靜（いろはぐうしずか）

出雲の国の暗黒ランを封じる両刃の短剣。「火刃の女王」の異名を持つ剣霊・靜は盲目でありながら、七勇者の一人に数えられるほどの腕前であったと伝えられる。

●鳥居堂三郎（とりいどうさぶろう）

〈浪華〉に出現した暗黒ランを封印するために必要となる。幅広く厚みのある刀身を持つ大段平で、青竜刀に近い形状。

剣霊は「浪華の火の玉小僧」三郎。

●蛇光院松虫（じゃこういんまつむし）

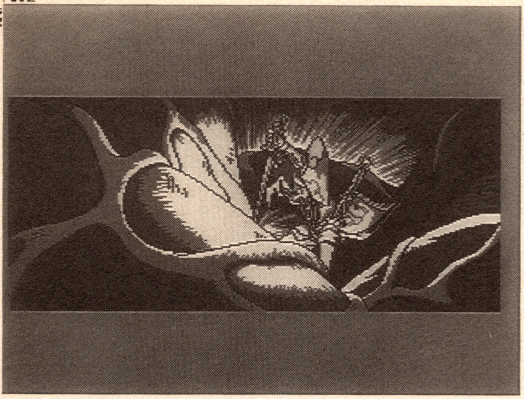
〈長門〉は秋芳洞の暗黒ランを封印する聖剣であり、剣先が割れた蛮刀のような形状をしている。

剣霊は「悲恋の鬼百合」松虫。

●大霊院卍丸（だいれいいんまんじまる）

ソード名	価格	入手	設定
大霊院卍丸	―	イベント	創作
大霊院女彦	―	イベント	創作
千代の太刀	120000	宝箱	創作
壺切りの剣	24000	店	創作
手製の竹光	4	初期装備	創作
鳥居堂三郎	―	イベント	創作
肉切包丁	8	宝箱	創作
腹切ソード	172000	店	創作
秘剣不知火	82000	店	創作
火祭りの剣	80000	宝箱	創作
ヒルコの剣	30000	宝箱	創作
備前長船	480000	宝箱・店	実在
不動明の剣	―	宝箱	創作
青海波の剣	199000	店	創作
紅花の小柄	87000	宝箱・店	創作
法水院紅丸	―	イベント	創作
骨の剣	14100	イベント	創作
益荒雄刀	9980	宝箱・店	創作
妙院カラス	―	イベント	創作
武蔵刀	165000	店	創作
村雲の剣	56700	宝箱・店	創作
名刀七ツ銅	36500	宝箱・店	創作
名刀吠丸	259000	店	創作
名刀男山	520000	店	創作
妖刀村正	540000	宝箱	実在

京に出現した最後の暗黒ランを封印する聖剣。
ゲーム中における最強剣で、卍丸自身が父の形見の剣を鍛え直して作り上げる。当然剣霊はいないが、この剣を手に入れると同時に、独自の必殺剣「卍卍斬」を編み出すことになる。また、この剣は卍丸のレベルアップに応じて攻撃力が増加していく、成長する剣であるという点も見逃せない。



ソード名	価格	入手	設定
天照の剣	ー	宝箱	創作
伊賀の忍刀	480	店	創作
命の小柄	270000	宝箱	創作
いろは宮靜	ー	イベント	創作
永遠の太刀	888	店	創作
師黄金刀	15000	宝箱・店	創作
海賊の太刀	2430	宝箱・店	創作
怪刀木枯し	4400	宝箱・店	創作
形見の剣	ー	イベント	創作
かぶと割剣	130000	店	創作
草なぎの剣	ー	宝箱	伝説
黒蜘蛛の剣	7200	宝箱	創作
荒刀国崩し	30600	店	創作
狐軍刀	360	店	創作
春雷の太刀	108000	店	創作
死中の光刀	13500	宝箱	創作
神鳴刀	337000	店	創作
蛇光院松虫	ー	イベント	創作
徐福の剣	2100	店	創作
正義の刀	998	店	創作
関の孫六	7700	宝箱・店	実在
船海宮義経	ー	イベント	創作
大車輪刀	151000	店	創作
ダイダラ刀	187000	店	創作
大地刀	40600	店	創作

ロマンシング サ・ガ

ソフトハウス名／スクウェア
発売年月日／'92年1月（1）'93年12月（2）
調査機種／スーパーファミコン

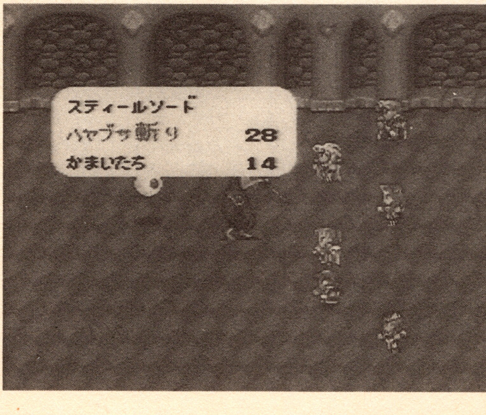
『ロマンシング サ・ガ（以下ロマサガ）』シリーズは現在のところ2作目まで発売されているが（11月11日に『3』が発売される）、それぞれ主人公も舞台となる世界もまったく異なっている。『1』はマルディアスという世界を舞台に、邪神サルーイン復活を阻止するための物語であり、『2』ではバレンヌ帝国の歴代皇帝を主人公として世界統一の歴史を作り上げていくことになる。

だが、コンセプトにおいては、『ロマサガ』シリーズは連続性を持っていて、プレイヤーの選択によってストーリー展開が自在に変化していく、「フリーシナリオ」という共通したシステムがある。プレイヤーが主人公を選び、それぞれのイメージと戦略に従って育てていく。そして数々のイベントのなかで自分の物語を選択していくところに、このシリーズを成り立たせているおもしろさがあるのだ。

レフトハンドソード

『ロマサガ1』で最強の剣と呼べるのは、やはりこの剣だろう。通常攻撃力では剣士ガラハドのもつ両手剣「アイスソード」のほうが勝る。だがこのゲームで重要なのは、通常攻撃の数倍の威力をもつ必殺技だ。「レフトハンドソード」の秘技「不動剣」は、「アイスソード」の「冷凍剣」の威力を越える。この、必殺技によって最強の力が手に入るというところに、『ロマサガ』シリーズのコンセプトがよく表れている。

強力な武器を手に入れただけでは最強とはなれない。さまざまな戦いを通してその武器の力を最大限に発揮できるようになって初めて最強となれる。いかにも物語を重視する『ロマサガ』らしいシステムである。



デイブレード／ムーンライト

この2本の剣は、『ロマサガ2』の最終皇帝が初期装備として持っているものだ。

最終皇帝の性別が、男性ならば「デイブレード」、女性ならば「ムーンライト」となる。

それぞれの剣は「聖光」「月影」というオリジナルの必殺技を持ち、さらに「デイブレード」は魔法の「太陽光線」を必殺技として使えるようにする。

まさに、天の力を使役する皇帝が持つにふさわしい宝剣と言えるだろう。

だが興味深いのは、この剣がすべての武器のなかで必ずしも最強ではないことだ。

持ち主が剣を得意かどうかで威力は違ってくるし、より強力な必殺技をもつ他の武器も多い。

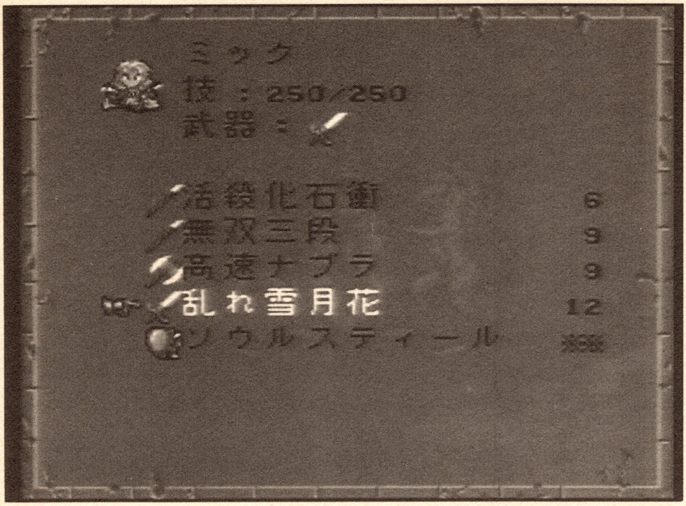
つまり、「デイブレード」「ムーンライト」は必ず使わなければならないわけではないのだ。

それまでの歴史（ゲームの展開）によって、最終皇帝はそれぞれ異なった特徴をもったキャラクターとなるはずだ。『ロマサガ2』とはそういった経過を生かすことができるゲームだ。

「デイブレード」「ムーンライト」を圧倒的に強い剣に設定して、より象徴的な意味をもたせれば物語性を高められたかもしれない。だが、それでは

ソード名	価格	シリーズ	入手	設定
アイアンソード	180	I	店	実在
アイスソード	30000	I	店	創作
イロリナの星	—	II	宝箱	創作
ヴォーパルブレード	—	II	宝箱	創作
ヴェルニーソード	1600	I	店	創作
ヴェルニーレイピア	1600	I	店	創作
エストック	220	I	店	実在
エストック	—	II	特殊	実在
エペ	—	II	特殊	実在
オートクレール	—	II	戦闘	創作
大剣	1100	II	店	実在
オブシダンソード	—	I	戦闘	創作
カットラス	—	II	戦闘	実在
カタナ	3000	II	店	実在
ガーラルソード	3590	I	店	創作
クレイモア	—	II	特殊	実在
クロスクレイモア	—	II	特殊	実在
グレートソード	1330	I	店	実在
幻獣剣	—	II	宝箱	創作
黒曜石の剣	—	II	特殊	創作
ゴブリンソード	—	II	戦闘	創作
死の剣	—	I	宝箱	創作
スティールソード	490	I	店	実在
スプラッシャー	—	II	宝箱	創作

そこまでの経過が意味を失ってしまう。
あえてこの2本の剣を最強としなかったところに、『ロマサガ』シリーズがめざしている方向性が明確に示されているのではないだろうか。



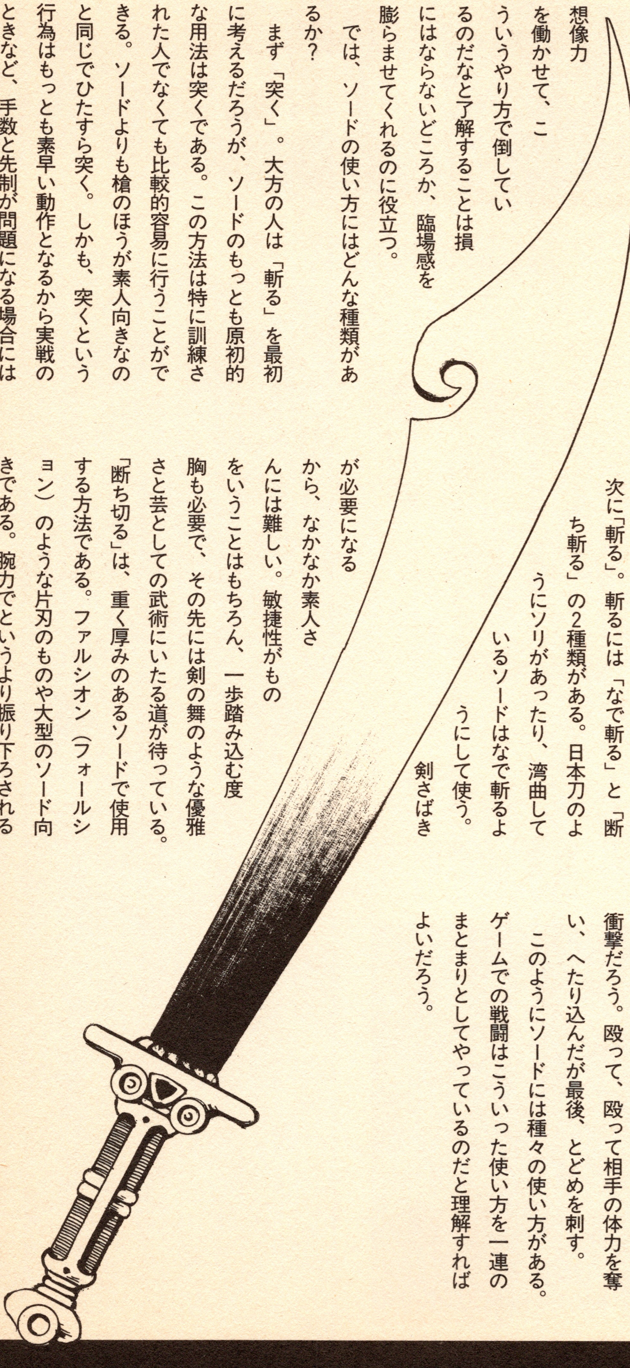
ソード名	価格	シリーズ	入手	設定
スペクターソード	—	II	戦闘	創作
青竜刀	2800	II	店	実在
ソウルセイバー	—	II	戦闘	創作
大地の剣	—	I	宝箱	創作
長剣	—	II	特殊	実在
ツヴァイハンター	—	II	特殊	創作
デイブレード	—	II	特殊	創作
トリプルソード	—	II	戦闘	創作
鋼鉄の剣	1100	II	店	実在
ハルモニアの剣	—	II	特殊	創作
バスタードソード	490	I	店	実在
バスタードソード	—	II	宝箱	実在
フルーレ	600	II	店	実在
炎の剣	—	II	宝箱	創作
三日月刀	1900	II	店	実在
ムーンライト	—	II	特殊	創作
名刀千鳥	—	II	宝箱	創作
妖刀龍光	—	II	宝箱	創作
竜鱗の剣	—	II	宝箱	創作
レイピア	—	II	特殊	実在
レイピア	90	I	店	実在
レフトハンドソード	—	I	宝箱	創作
ロブオーメン	—	II	宝箱	創作
ワームスレイヤー	—	II	宝箱	創作

ソードの使い方教えます

ゲームのなかで私たちはソードを使って戦うが、キャラクターが斬っているのかあるいは突いているのか、それはわからない。ただ単にドツいて倒しているといったほうが感覚的にはピンとくる。もっともそんなこと考えもしなかったというプレイヤーのほうが多いか。しかし想像力を働かせて、こういうやり方で倒しているのだなと了解することは損にはならないどころか、臨場感を膨らませてくれるのに役立つ。

では、ソードの使い方にはどんな種類があるか?

まず「突く」。大方の人は「斬る」を最初に考えるだろうが、ソードのもっとも原初的な用法は突くである。この方法は特に訓練された人でなくても比較的容易に行うことができる。ソードよりも槍のほうが素人向きなのと同じでひたすら突く。しかも、突くという行為はもっとも素早い動作となるから実戦のときなど、手数と先制が問題になる場合にはこれがよい。武器は防具に対抗するようにして発展してきたが(その逆もある)、チェイン・メイルを着ている相手などには斬るよりも突くほうがよい。チェインのすき間から、あるいは突き破って相手に傷を与えていく。当然使うソードは切っ先が鋭くなければならない。



次に「斬る」。斬るには「なで斬る」と「断ち斬る」の2種類がある。日本刀のようにソリがあったり、湾曲しているソードはなで斬るようにして使う。剣さばきが必要になるから、なかなか素人さんには難しい。敏捷性がものをいうことはもちろん、一歩踏み込む度胸も必要で、その先には剣の舞のような優雅さと芸としての武術にいたる道が待っている。

「断ち切る」は、重く厚みのあるソードで使用する方法である。ファルシオン(フォールション)のような片刃のものや大型のソード向きである。腕力でというより振り下ろされるソード自体の重さで相手を断ち切る。

この延長線上で忘れてならない使い方には、冗談ではなくやはり「ドツく」がある。装甲の厚い板金鎧など着ている相手には突くもなで斬るも断ち切るも通用しない。だからドツく。あるいは殴る。バイクのヘルメットをかぶっていても金属バットで殴られれば相当な衝撃だろう。殴って、殴って相手の体力を奪い、へたり込んだが最後、とどめを刺す。

このようにソードには種々の使い方がある。ゲームでの戦闘はこういった使い方を一連のまとまりとしてやっているのだと理解すればよいだろう。

真・女神転生

ソフトハウス名／アトラス
発売年月日／'92年10月（Ⅰ）'94年3月（Ⅱ）
調査機種／スーパーファミコン

『真・女神転生』は、20世紀後半から21世紀初頭の近未来に、神と悪魔が現れる東京を舞台にしたロールプレイングゲームである。

秩序をもって世界を統率しようとする「LAW」の神と、世界に混沌（こんとん）をもたらそうとする「CHAOS」の悪魔が存在する。

NEUTRAL（中立）の人間の代表者であるプレイヤーは、2派の覇権争いに巻き込まれる人間界を導いていく。プレイヤーは両者を仲間にすることはおろか、「合体」させ、高次の存在にすることも可能だ。ストーリー展開や目的がプレイヤーの行動次第で変わり、神や悪魔の理想郷建設に荷担することができる。

宗教観にまで立ち入った特殊な背景設定や、ストーリー展開をプレイヤー任せにする点などから、プレイヤー層を選ぶ嫌いもあるが、逆に異質な個性ゆえの魅力を持っているゲームと言えるだろう。

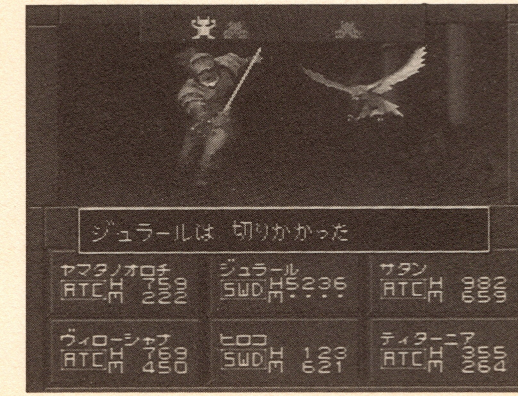
将門の剣

ゲーム内で重要な存在として位置つけられている平将門が所持していた剣である。

平将門は、神と悪魔のどちらにも味方せず、人間自身に世界の覇権を握らせようとした中立の象徴として描かれている。彼の選んだ道も、プレイヤーが進むべき理想に最も近いものと設定されている。

作品のテーマは、普通にプレイしていてはわからないが、この剣を獲得するに至り、プレイヤーは自らの理想を押しつける神と悪魔に従うのではなく、人間自身の理想を作るということが、本作品のテーマであることを知るのである。

将門の剣は、中立を保った者しか獲得できない。本



シリーズにおいて、中立である利点は大きい。終盤、それまでの行動が善か悪に傾いていると、同じ属性の神の拠点たる最終舞台に入れないのに対し、中立の者はすべてに到達することができ、ゲームのすべてを楽しめるようになっているのだ。

将門の剣は、勧善懲悪(かんぜんちょうあく)の傾向が強いロールプレイングゲームと、本シリーズがテーマの面において性質を異にすることを表していると言えるだろう。

ヒノカグツチ

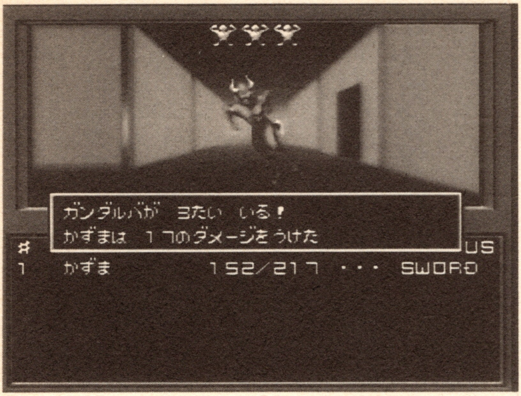
「ヒノカグツチ」は、敵を倒した際、ごくまれに獲得できる特殊な剣を、最強ランクの悪魔と合体させることでしか作り出せない剣である。

この剣がなくてもゲームは解ける。剣を獲得するかどうかは、あくまでもプレイヤー次第になっている。

そんな剣が最強に位置づけられているのは、これもテーマに基づいているからにほかならないだろう。将門の剣はテーマの象徴だが、本質的には第三者が作り出した剣に過ぎない。最強の武器を、

ソード名	価格	シリーズ	入手	設定
アセイミナイフ	—	I II	宝箱	創作
アタックナイフ	5000	I II	店	実在
あめのみつるぎ	—	I	宝箱	伝説
あめのむらくも	—	I	宝箱	伝説
アンスウェラー	—	II	戦闘	伝説
えんげつとう	—	II	戦闘	実在
カムドのけん	—	I	戦闘	伝説
かりゅうけん	—	I	合体	伝説
ガドウケス	—	II	戦闘	伝説
きくすいのこだち	—	I	戦闘	実在
くさなぎのたち	—	I	宝箱	伝説
くちなわのけん	—	I II	戦闘	伝説
クラウソナス	—	I	戦闘	伝説
くりからのけん	—	I	宝箱	伝説
グラディウス	—	I	戦闘	実在
けんうんまる	—	II	戦闘	伝説
こぎつねまる	—	II	戦闘	伝説
こんりゅうまる	—	II	戦闘	伝説
しちせいけん	—	I	戦闘	伝説
スライサー	—	II	戦闘	創作
せいりゅうとう	18000	I	店	実在
せきのかねさだ	—	II	戦闘	実在
ソニックブレード	—	I II	戦闘	創作
ソルブレイド	—	I II	戦闘	創作
デスブリンガー	—	I II	戦闘	創作
ともえのなぎなた	—	I	戦闘	実在
はおうのつるぎ	—	I	戦闘	創作
ハラキリセイバー	—	II	戦闘	創作
はんにゃながみつ	—	II	戦闘	実在
バルハラソード	—	I II	戦闘	伝説

プレイヤーの自主性から生み出すことで、テーマをより深いものにしているのである。ゲームにおける冒険とは、用意された線路をたどっていくものではなく、あくまでもプレイヤーが作るものであるべきだ。ヒノカグツチは、作り手の用意したストーリー主導のゲームに対する、アンチテーゼの象徴なのであり、いかにも『真・女神転生』らしい剣と言えるだろう。



ソード名	価格	シリーズ	入手	設定
ひかりのこだち	—	I II	戦闘	創作
ひぎょうさんこ	—	I	戦闘	伝説
ヒノカグツチ	—	I II	合体	伝説
ひのきのぼっけん	—	II	戦闘	実在
びぜんおさふね	—	I II	戦闘	実在
びぜんのたんとう	—	I II	戦闘	実在
ファーガスのけん	—	II	戦闘	伝説
ふうじんけん	—	I II	合体	伝説
ふつのみたま	—	I	合体	伝説
ブリューナク	—	I II	宝箱	伝説
プラズマソード	—	I II	戦闘	創作
ボロックナイフ	350	II	店	実在
まけんむらまさ	—	I	戦闘	伝説
まさかどのつるぎ	—	I	宝箱	実在
マチェット	6500	I	店	実在
みかづきのたち	—	I	戦闘	創作
むそうまさむね	—	II	戦闘	実在
むめいのかたな	12000	I	店	実在
めいとうこてつ	—	I II	戦闘	実在
めいどのみやげ	—	I	戦闘	実在
めいふはづき	—	I	戦闘	伝説
もぞうとう	9000	I	店	実在
やつかのけん	—	I	戦闘	伝説
やつかのけん	—	II	宝箱	伝説
ようとうにひる	—	I II	戦闘	創作
ようとうむらまさ	—	II	戦闘	実在
らいじんけん	—	I II	合体	伝説
ルナブレイド	—	I II	戦闘	伝説
れんきのけん	—	I II	戦闘	創作

武芸の達人　IN JAPAN

剣の道は武芸だとよく言われる。しかし日本で剣術が芸道として認知されるようになったのは戦国時代（室町時代）末期のこと。それまでは実戦の武者兵士のみで、武芸者というものは存在しなかった。

戦国時代に有名な武芸者には塚原卜伝（つかはらぼくでん）がいる。日本の剣術の祖といってもよいくらいの人物でさまざまな人が教えを受けている。鹿島神宮（Jリーグのアントラーズの本拠地鹿島にある）の神官の家に生まれ、卜伝流の祖。教えを受けた人には室町13代将軍の足利義輝もいた。義輝は家臣の三好・松永両氏に討たれたが、その際に畳に何本も刀を突き刺し人を斬った脂で斬れ味が悪くなると刀を取り替えて最後まで戦ったという剣豪でもあった。

また、武将にして晩年は剣客となった上泉伊勢守秀綱（武蔵守信綱）も忘れてはならない武芸者である。愛洲惟孝（あいすいこう）が興した陰流を学び新陰流を興した。この秀綱の教えを受けたのが柳生宗厳（やぎゅうむねよし）で柳生新陰流の祖となった。

江戸時代になってからなら一刀流の祖として名高い伊東一刀斎を忘れてはならない。この一刀流の流れを弟子であった神子上典膳（みこがみてんぜん）こと小野忠明が受け継ぎ小野派一刀流をはじめとして、甲源一刀流、千葉周作の北辰一刀流などへ続いている。

幕末維新期には剣だけでなく国事に奔走した江戸道場の塾頭が出ている。ゲームでもヒーローは、ただ剣で戦っていればよいわけでなく、やはり自分の国を想っていなければならない。幕末維新期の江戸道場には各藩の藩士などが通ってきていた。おりしもそのころに黒船騒ぎが起こり、攘夷論争が沸騰した。そういう状況もあって議論の場でもあった道場から志士になった塾頭が輩出したのもうなずける。もっとも有名なところでは北辰一刀流の桶町千葉道場の坂本竜馬（土佐藩脱藩のちに暗殺）。神道無念流の斎藤弥九郎の練兵館で塾頭を務めた桂小五郎（長州藩のち木戸孝允）。鏡新明智流（鏡心明智流）の桃井春蔵の下で塾頭を務めた武市半平太（土佐藩のちに切腹）。武芸の達人にもいろいろな人がいるわけなのだ。

ゲームの最後に大ボスを倒すくらいになれば、主人公は塚原・上泉・伊東級という武芸者に相当すると言えるであろうか。中ボスを倒すくらいなら、道場の塾頭（首席）といったところであろうか。



クロノ・トリガー

ソフトハウス名／スクウェア
発売年月日／'95年３月
調査機種／スーパーファミコン

『クロノ・トリガー』には原始・古代・中世・現代・未来の五つの世界がある。すべての時代に剣は登場する。

プレイした後に、どの時代のイメージが強いかというと、中世となる。中世には魔王との闘いや、やり取りがあり物語の前半のクライマックスがある。また、ゲームのなかでの現代も実社会のように描かれていたわけではなく、城やリーネ広場から受ける感覚はファンタジー世界の香りそのものだ。

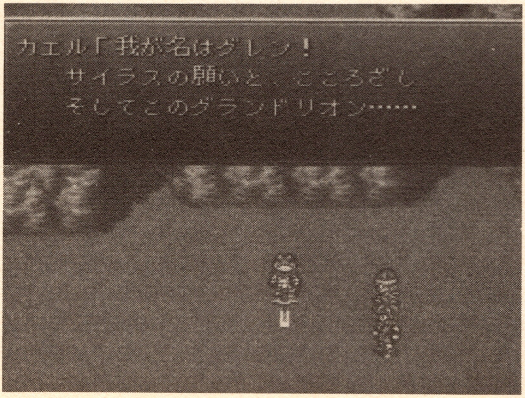
そして、後で紹介する物語の進行上欠かせない剣、グランドリオンは、まさにその中世を舞台として流れるストーリーの中で生まれ、育っていく剣なのである。

多くのRPGにおいて共通の世界設定の感のある中世。五つの時代を描いた作品『クロノ・トリガー』でも、やはり中心となる世界設定は中世なのである。

にじとつばめ

苦労の末に手に入る主人公クロノの最後の武器が「にじ」。登場するのはマルチエンディングに入ってから。それ以前では北の遺跡に眠る「つばめ」が最強の剣となる。「つばめ」は遺跡で武器か防具かの二者択一の選択があり、防具を取ればお目にかからずエンディングをむかえることもある剣だし、マルチエンディングに登場する「にじ」はプレイヤーによっては、省略してもかまわないもの。

つまり、主人公クロノの装備のわりには、グランドリオンのようにストーリー上必要な剣という使われかたをされず、どちらかといえばオマケ、「手に入れれば楽になるよ」程度の使われ方なのである。



グランドリオン

まず、グランドリオンは主人公クロノの装備ではなく、わき役のカエルの最強装備である点に注目したい。そのくせストーリー上は重要で手に入れないと前に進めない。つまり、グランドリオンを手に入れる段階では、たとえパーティにカエルがいなくても、主役は完全にカエルで、本来主人公のクロノはただのお供になりさがっている。

グランドリオンをわき役の最強装備にした点は、このゲームの最大のポイントだろう。グランとリオンという剣の化身の使い方も、子どもじみていると思う人もいるかもしれないが悪くない。

ただ、グランドリオンを手に入れた時点では最強の剣にならず、マルチエンディングでサイラスの亡霊と出会ってから、強さを増すというのは、剣のイメージを壊しかねない使い方ではないだろうか？

「剣は使う者が勇者になってこそ真価を発揮する」とかの伏線があればよいが「今ごろ完全になるの？　それはないよ」といいたくなってしまうのである。

ソード名	価格	入手	設定
アイアンソード	−	宝箱	実在
あかきナイフ	−	イベント	創作
エルビスレイヤー	22000	店・盗	創作
おにまる	−	宝箱	創作
くれないのつるぎ	4500	店	創作
グランドリオン	−	イベント	創作
こうてつのかたな	800	店・宝箱	実在
こんごうけん	21000	店・盗	創作
ざんまとう	17000	店	創作
シャインブレード	18000	店	創作
すざく	−	宝箱	創作
せいどうのかたな	350	店	創作
ソイソーとう	−	盗	創作
ソイソーとう2	−	盗	創作
たいこのつるぎ	−	店(交換)・盗	創作
つばめ	−	宝箱	創作
てんおうけん	25000	店・宝箱	創作
デーモンキラー	26000	店・宝箱	創作
にじ	−	イベント	創作
はくげきけん	4000	店・宝箱	創作
ブレイブソード	−	店・宝箱	創作
ブロンズソード	−	初期装備	実在
ぼくとう	−	初期装備	実在
マンモスのつるぎ	−	店(交換)	創作
モップ	−	盗	実在
やしゃ	−	宝箱	創作
らいめいけん	−	宝箱	創作
ルーンブレード	24000	店・宝箱	創作

聖剣伝説

メーカー名／スクウェア
発売年月日／'91年6月(1) '93年8月(2)
調査機種／ゲームボーイ、スーパーファミコン

『聖剣伝説』シリーズは、マナを基調としたストーリーだ。マナによって生かされている世界に混沌と戦乱をもたらす者を、マナの使者である主人公が倒す物語が『聖剣伝説』シリーズの特徴だ。これは、新作『聖剣伝説3』でも変わることはないだろう。

『聖剣伝説』は、悪の帝国を倒そうとして捕らえられてしまった戦士が主人公である。モンスターと戦う見世物としてのみ生かされていた主人公が、そこから脱出し、もう一人の主人公である少女と出会い、世界に調和を取り戻す。

『聖剣伝説2』は、いじめられっ子だった主人公が、たまたま錆びた聖剣を引き抜いてしまったために、世界を救う旅をしなくてはならなくなる物語だ。

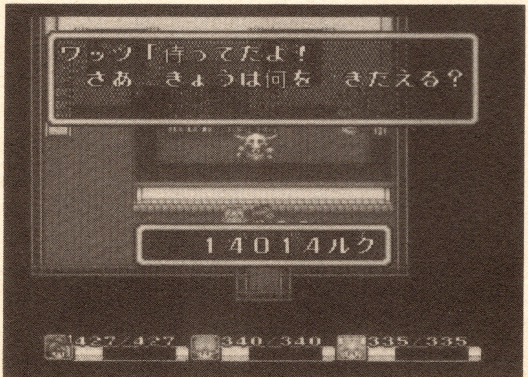
『聖剣伝説』シリーズでは、武器には通常の戦いに使う以外にも使いみちがある。

錆びた剣がエクスカリバーに

『聖剣伝説』の剣には、特別な機能はなかった。けれど、『聖剣伝説2』では、生えている草を刈り取って、進めないところへ進むことができるようになった。

このあたりは、アクションRPGらしいおもしろさを表していると言えるだろう。

さて、『聖剣伝説』と呼ぶからには、このゲームの主役は剣でなくちゃいけない。斧や槍も使われるけれど、最後の武器は剣であるべきだろう。もちろん、それは実現されている。『聖剣伝説』において最強の武器であるエクスカリバーは、主人公がジュマの騎士として認められたときに、錆びた剣が変化してエクスカリバーとなる。といっても、『聖剣伝説』では、まだ「聖剣」



の名を生かし切ってはいなかった。なぜなら、「聖剣」以外で、最後のボスを倒すことが可能だったからだ。

剣は鍛えてパワーアップする

『聖剣伝説2』は非常に珍しいRPGだ。何しろ、武器をアイテムとして買うことができないのだから。代わりに、鍛冶屋に鍛えてもらうことで、剣がパワーアップする。パワーアップどころか、剣の名前や形まで変わってしまうのは、いくらなんでも不自然な気もするけれど、まあ気にしないことにしよう。パワーアップという考え方自体は、とてもおもしろいのだから。

そして、その鍛える最初の剣が、錆びた聖剣なのだ。

たぶん、『聖剣伝説』に出てきた剣のことだろう。再び世界に危機が訪れるまで、剣は眠りについていたのではないだろうか。

その剣が、鍛えられていくことによって強化され、悪を倒す。今回の剣の強化段階が8レベルあるうち、前回の最強の剣エクスカリバーは5レベルしかないことを考えると、前回の1.5倍は大変な危機なのだろう。しかも、最強のマナの剣とは、主人公の剣に、仲間2人が「マナ」の魔法をかけてくれたときのみ発動し、その剣でなければ最後のボスは倒せない。この剣の使われ方によって、『聖剣伝説2』は「聖剣」の名に相応したRPGとなったと言えるだろう。『3』が、どんなRPGになるかはわからないが（9／20現在）、「聖剣」でなければクライマックスから大団円を迎えることができない物語であってほしいものだ。

それでこそ、『聖剣伝説』シリーズの名が光るだろう。

ソード名	価格	シリーズ	入手	設定
ブロードソード	60	I	初期装備	実在
ミスリルブレード	562	I	イベント	創作
ブラッドソード	—	I	宝箱	創作
アイスブランド	—	I	宝箱	創作
さびたつるぎ	—	I	イベント	創作
ドラゴンバスター	—	I	宝箱	創作
エクスカリバー	—	I	イベント	伝説
さびた聖剣	—	II	イベント	創作
ディフェンダー	200	II	イベント	創作
クサナギの剣	400	II	イベント	伝説
オリハルコンの剣	800	II	イベント	伝説
エクスカリバー	1600	II	イベント	伝説
マサムネ	3000	II	イベント	実在
ズールトの剣	6500	II	イベント	伝説
ドラゴンバスター	12500	II	イベント	創作
マナの剣	25000	II	イベント	創作

ルナティックドーン2

ソフトハウス名／アートディンク
発売年月日／'95年12月
調査機種／PC－98シリーズ

『ルナティック ドーン2』が他のRPGと一線を画しているのは冒険者の一生をシミュレートするゲームとなっているところにある。だが、その人生は厳しく容易なものではない。なにしろ、戦闘を重ねてもキャラクターが強くなるようなことはなく、訓練によって成長させるには、ばく大な資金が必要なのだ。

キャラクターは、金がなければ訓練を受けることもできず、食料も買えずに飢え死にしてしまう。このゲームでは「働かざる者、食うべからず」の言葉どおりに宅配、護衛、奪回などの仕事を選択し、達成することによってはじめて報酬を得ることができる。

この世界を生きぬくには、強い武器や防具、魔法を身につける必要がある。そのためには仕事をこなし資金を調達しなければならない。いかに効率よく仕事をしていくかが、このゲームのポイントでもある。

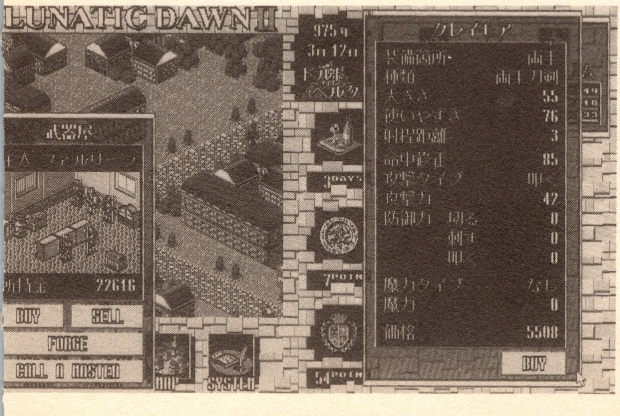
カムイの剣

カムイの剣は日倭に存在する伝説の刀で、普通の刀と比べて3倍以上の破壊力という、まさに、魔剣にふさわしい切れ味をもっている。

その魔力タイプは神聖系統の魔力となっていて、ある意味において、暗黒系の魔剣である妖刀村正と対になっている刀である。

ここで注意してほしいのは、「ルナティックドーン2」においては、すべての行動はプレイヤーにゆだねられているため、神聖なる力も邪悪な目的（暗殺、強盗）に使われることもある。

つまり、神聖も暗黒も正義と悪を示す言葉ではなく、あくまでも魔力の源としての意味で使われている。



クレイモア

『ルナティックドーン2』ではソード以外にも斧、槍、棍棒などのアイテムが登場する。そのなかでもソードはもっとも種類の多いポピュラーな武器である。

なかでも、クレイモアは序盤の舞台となる神聖ギザ帝国の地方都市ドルトベルクで購入できる、もっとも攻撃力の高い両手用の切れ味鋭い大型剣である。

だが、その剣も旅を続け、序盤よりも強力なモンスターと戦うようになってくると威力が劣っているように感じてしまうことも否めない事実だ。

だからといって武装を次々と変えていくのは、冒険者の一生をシミュレートするこのゲームに似合わないのではないだろうか。『ルナティックドーン2』では、自分の能力を鍛えるのと同様に、剣を強化して自分だけの剣として育てていくこともできる。武器屋で強化をほどこし、愛用の剣として、末永く一生つき合っていくことができるのも、このゲームをおもしろくしている要因の一つではないだろうか。

ソード名	価格	入手	設定
エストク	3000	店	実在
刀	830	店	実在
カムイの剣	93500	ー	創作
クレイモア	5400	店	実在
グランド・シャムシール	5000	店	実在
コラ	8680	店	実在
サイ	510	店	実在
シャムシール	3000	店	実在
ジャンビーヤ	510	店	実在
ストーン・ソード	4720	店	創作
青龍刀	7590	店	実在
大刀	570	店	実在
太刀	1850	店	実在
直刀	3000	店	実在
デュランダーナ	89500	ー	創作
胴太貫	25400	店	実在
長巻	9200	店	実在
忍刀	18300	店	実在
バスタード・ソード	650	店	実在
七星剣	8400	店	創作
フランベルジュ	2950	店	実在
ブロード・ソード	500	店	実在
ポイズン・ピック	5000	店	創作
妖刀村正	98000	ー	創作
龍淵剣	95000	ー	創作
レイピア	730	店	実在
ロング・ソード	3100	店	実在

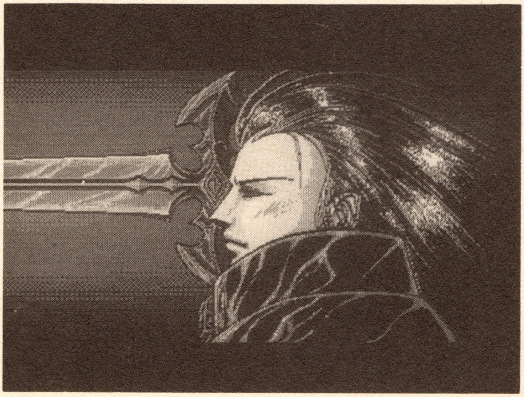
ロードス島戦記

ソフトハウス名／ハミングバードソフト
発売年月日／'88年9月（1）'91年12月（2）
調査機種／PC－98シリーズ

『ロードス島戦記』というゲームは、中世ヨーロッパ的な架空の島を舞台にしたファンタジーRPGで、第1作『灰色の魔女』と第2作『五色の魔竜』の2作品が発売されている。
どちらも、戦闘よりストーリーの流れを重視しているのが特徴だ。イベントをクリアすることでレベルアップしていくので、キャラクターは物語を進めていくうちに自然と強くなっていく。『五色の魔竜』ではイベントも増え、島のあちこちを訪れることで多くの事件に出会うことができる。キャラクターはこれらをこなすことで成長していくのである。
このゲームには、特別な名を持つ魔剣は少ないが、これはアイテムに自分で名前をつけられるというシステムがあるためだ。キャラクター愛用の剣を、世界で1本の由緒ある武器にできるというのは、ちょっとした演出ながらもシャレたシステムといえるだろう。

ブロードソード

騎士や戦士といった前衛で戦うキャラクターはもちろん、盗賊や精霊使いのような戦闘向きでない者でも装備できるため、眼にする機会の多い剣だ。
特に作りたてのキャラクターは、所持金と武器の性能との関係上、最初にこの剣を手にすることが多い。
さして強い威力があるわけではないが、安価な上に盾と同時に装備できるため、よけいな負傷の心配を減らすこともできる。何回もの戦闘を覚悟せねばならない冒険者にとっては、基本ともいえる装備だ。
なお、『ロードス島戦記』においてもっとも人気のあるキャラクターのひとり、パーンが装備している（パーンソードと名付けている）のもこの剣である。



ソウルクラッシュ

『ロードス島戦記』における最強の剣である。その威力は他のどの武器と比べても段違いに高く、前ページで紹介したブロードソードの4倍近い攻撃力をもっている。

問題はカースアイテムであることだけだ。とはいえ、他のカースアイテムはなんらかのデメリットがあるのだが、この剣にはデメリットがまったくない。装備すると2度とはずせないが、たとえ呪われていても最強なので、他の武器に変える必要などないのだ。

それでも、やはりステータスにつく『C（Curseの略）』の文字は気分のいいものではないし、かつて魔神の王が持っていたという背景は、騎士などの正義を重んずるキャラクターにはふさわしくない。

それでも使いたくなる危険な魅力こそが、この剣の最大の呪いなのかもしれない。

ソード名	価格	シリーズ	入手	設定
アサッシン用ダガー	2500	Ⅰ	戦闘	創作
エストック	300	Ⅱ	店・宝箱・戦闘	実在
グレートソード	300	Ⅰ Ⅱ	店・宝箱・戦闘	実在
グレートソード＋1	1000	Ⅰ Ⅱ	店・宝箱・戦闘	創作
グレートソード＋2	3500	Ⅰ Ⅱ	戦闘	創作
グレートソード＋3	8000	Ⅰ Ⅱ	宝箱・戦闘	創作
グレートソード－1	1000	Ⅰ Ⅱ	戦闘	創作
ショートソード	80	Ⅰ Ⅱ	店・宝箱・戦闘	実在
ショートソード＋1	250	Ⅰ Ⅱ	店・宝箱・戦闘	創作
ショートソード＋2	1000	Ⅰ Ⅱ	戦闘	創作
ショートソード＋3	3000	Ⅰ Ⅱ	戦闘	創作
ショートソード－1	1000	Ⅰ Ⅱ	戦闘	創作
スパイダーソード	5000	Ⅰ	宝箱	創作
ソウルクラッシュ	500000	Ⅰ	戦闘	創作
ソウルクラッシュ	15000	Ⅱ	戦闘	創作
ダガー	10	Ⅰ Ⅱ	店・宝箱・戦闘	実在
ダガー＋1	120	Ⅰ Ⅱ	店・宝箱・戦闘	創作
ダガー＋2	300	Ⅰ Ⅱ	戦闘	創作
ダガー＋3	1000	Ⅰ Ⅱ	戦闘	創作
ダガー－1	1000	Ⅰ Ⅱ	戦闘	創作
バスタードソード	150	Ⅰ Ⅱ	店・宝箱・戦闘	実在
バスタードソード＋1	500	Ⅰ Ⅱ	戦闘	創作
バスタードソード＋2	2000	Ⅰ Ⅱ	戦闘	創作
バスタードソード－1	1000	Ⅰ Ⅱ	戦闘	創作
ブロードソード	100	Ⅰ Ⅱ	店・宝箱・戦闘	実在
ブロードソード＋1	300	Ⅰ Ⅱ	店・宝箱・戦闘	創作
ブロードソード＋2	1500	Ⅰ Ⅱ	戦闘	創作
ブロードソード＋3	3000	Ⅰ Ⅱ	戦闘	創作
ブロードソード－1	1000	Ⅰ Ⅱ	戦闘	創作
ライトブリンガーソード	30000	Ⅰ	宝箱	創作
レイピア	90	Ⅱ	店・宝箱・戦闘	実在
レイピア＋1	300	Ⅱ	戦闘	創作
レイピア＋2	1500	Ⅱ	戦闘	創作
レイピア＋3	3500	Ⅱ	戦闘	創作
ローフルブレード	20000	Ⅰ	戦闘	創作

ウルティマ

ソフトハウス名／ポニーキャニオン
発売年月日／'88(Ⅴ) '90(Ⅵ) '94(Ⅶ) '92(アンダーザ・ワールド)
調査機種／ＰＣ－98シリーズ

『ウルティマ』シリーズは、海外版ファンタジーRPGの名作として知られている。最大の特徴は、「カルマ」システムの導入により「宗教」や「倫理」に裏打ちされた西洋騎士道がみごとに再現されていることだろう。無益な殺生や盗みといった、道徳に反するような行為をなすと、キャラクターの「カルマ」値が下がり、最終目的である「聖者をめざす」ことが難しくなってしまうのだ。

一方、そうした制約の反面で、いくつもの材料・触媒を組み合わせてつくり出される多彩な呪文、事件の手がかり、交渉の材料、物語を進めるカギなど、さまざまな役割を持つアイテムの数々により幅広い戦略や自由な物語づくりを楽しめるつくりになっている。

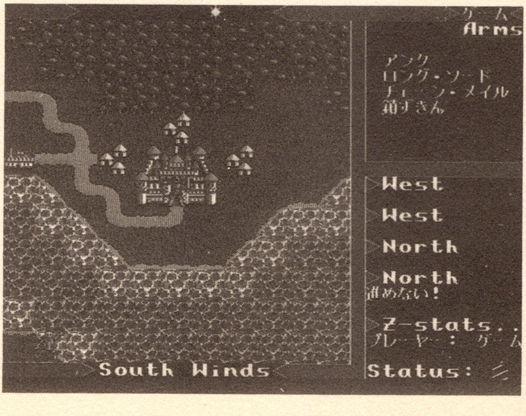
自分だけの物語を自由に作るもよし、制約の中でヒロイックな騎士像を求めるもよし、幅広い楽しみ方が可能な作品といえる。

神秘の剣

シリーズ『V』に登場する、伝説の聖者アバタールが究極の智の写本であるコデックスを発見した際に使ったとされる剣。きわめて大きな威力を持っているが、この剣の秘められた力を完全に引き出すためには八つの徳（誠実、慈悲、勇気、正義、献身、名誉、崇高、謙譲）をすべてきわめていなければならないのである。

この剣は、アバタールの島の西にある、ヒスロスのダンジョン内で手に入れることができる。

多くの制約を課せられながらも自らの道を探し求め「正しい行い」を極めた者のみが、この絶大な威力を誇る究極の武器を使うことを許され、「聖者アバタール」を目指すことができるのだ。



グラス・ソード

グラスソードは、シリーズ『V』『VI』『VII』に共通して、攻撃力最大の武器として登場する。

　この剣は純粋な水晶のみで作られていて、偉大な魔法の力を特殊な方法で封じ込めたものだ。軽量なため、片手でも扱えるので、盾と合わせて使用することができるオーソドックスな剣ともいえる。

　純粋な水晶のみで作られているという設定なので、外見的には比類なき美しさを持っているが、あまりにももろい特性をも持つので剣としては致命的である。

　しかし、その攻撃力はすべての敵を一撃で倒す破壊力を持っているので、一撃必殺専用の使い捨ての剣としての意味あいが強い。一度使ってしまったグラス・ソードは粉々に砕け散ってしまい、再生することはできない。護身用として、持ち歩くメリットはあるだろうが、使いどころは、よく考える必要があるだろう。

　最強の攻撃力を持ちながら、最強の剣とはなり得ない不遇な剣である。

ソード名	価格	シリーズ	入手	設定
2ハンドソード	200/400	V VI	店	実在
アースソード	－	VII	宝箱	創作
アイスソード	500	VII	店	創作
ウィンドソード	500	VII	店	創作
ウォーターソード	－	VII	イベント	創作
ガラスの剣	－	VI	店	創作
ガラスの剣	－	V	宝箱	創作
グラスソード	－	VII	宝箱	創作
剣	－	VI	初期	実在
ショートソード	40	V U	店	実在
シルバーソード	250	V	店	創作
ジュエル・ソード	－	V U	宝箱	創作
神秘の剣	－	V	宝箱	創作
スネークソード	－	VII	戦闘	創作
スネークダガー	－	VII	宝箱	創作
正義の剣	－	U	宝箱	創作
ソード・オブ・カオス	－	V	宝箱	創作
ダガー	1	V VI VII U	店	実在
ファイアーソード	500	VII	店	創作
ブラックソード	－	U	宝箱	創作
ブロードソード	－	U	宝箱	実在
マインゴージュ	15/200	V VI	店	実在
ングソード	70	V VII U	店	実在

ドラゴンクエスト

ソフトハウス名／エニックス
発売年月日／'86年5月(I) '87年1月(II) '88年2月(III) '90年2月(IV) '92年9月(V) '93年12月(I・II)
調査機種／ファミコン、スーパーファミコン

『ドラゴンクエスト』の世界は、いわゆる剣と魔法の世界。銃火器発達前の中世をイメージとした、もっとも一般的なファンタジー世界と考えて間違いない。逆説的に、現在に至る日本のファンタジー観は、このゲームによって形造られたと言っても過言ではない。

ゲーム自体は、架空世界「アレフガルド」を舞台に、勇者ロトの伝説をバックボーンとする『I』～『III』と、天使に似た「天空人」伝説を題材とした『IV』以降と大きく分かれるが、シリーズを通してのストーリー傾向は、「勇者」と呼ばれる人格技量に優る超越的存在が、世界の平穏を脅かす存在を倒すという、典型的英雄譚である。作を重ねるにつれてゲームスタイル自体にも明確な変遷があり、初期のモンスター殺戮経験値稼ぎゲームから、ストーリー重視のスタイルへと、時代のニーズに見合った変化を遂げているのがわかる。

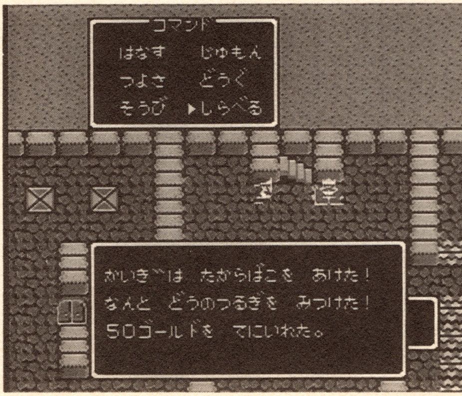
ロトの剣

『ドラゴンクエストI』～『III』、勇者の称号「ロト」をキーワードとする物語のなかで、まさに勇者の象徴として掲げられるのがこの「ロトの剣」である。

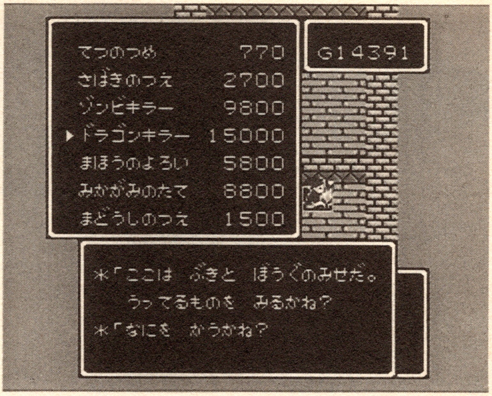
『III』の主人公が最後のボスを倒したときに装備していた剣に、その後、伝説の勇者の使った剣として「ロト」の名がつき、後世（『I』の世界）に伝えられたものである。

『I』、『III』では名実ともに最強の武器であり、特に『I』では、次点の「炎の剣」の約1.5倍の攻撃力を有す、ケタ外れの攻撃力を持っている。

しかしその一方で、この剣を巡るストーリーの動向などはゲーム中にはほとんど用意されておらず、これ



は『ドラゴンクエスト』の初期のシリーズが、ゲームスタイル的に「攻撃力が最強」というステイタス以上のものを必要としなかったという事実を示している。
また『II』では、この剣の唯一のアピール点である「強さ」という面ですら後発の剣に後れをとった。
これはまた、『II』の持つ「新時代の幕開け」というテーマを見事に体現した、秀逸な演出と言えるだろう。



天空の剣

「天空」のキーワードを中心にストーリーが進む『ドラゴンクエストⅣ』『Ⅴ』は、『Ⅰ』～『1』で語られたロト伝説に代わる第2シリーズ。その物語で象徴となる武器がこの「天空の剣」である。ゲーム中の位置づけはほぼ「ロトの剣」と同じく、世界を救う勇者専用の武器となっている。ただ「ロトの剣」が、勇者の業績の結果、伝説となった剣という、いわば勇者のステイタスの付加的な意味合いを持っていたのに対し、こちらは天空の剣を使える者こそが勇者であると表現されており、その意味合いは微妙に異なる。

このいわば主従の交錯は、おそらくこの剣そのものにストーリー的な背景が必要と判断された結果ではないかと思われる。ゲーム自体のストーリー性が強化されてきた結果、「天空の剣」は「ロトの剣」のように、ただ攻撃力の強い剣としての在りようが許されなかったのである。『ドラゴンクエスト』シリーズのゲームスタイルの変遷は、「ロトの剣」「天空の剣」両者のゲーム中での扱いにこそ如実に現れていると言えよう。

メタルキングの剣

『ドラゴンクエストⅤ』の「カジノ」で5万コインと引き替えに入手できる究極の武器であり、次点以下を大きく引き離す、でたらめなまでの攻撃力を持っている。

『ドラゴンクエスト』シリーズに、サブゲームの要素が入ったのは『II』が初めてであり、それ以降シリーズの恒例となった感があるが、このように強力な武器が手に入る趣向は『Ⅳ』以降に導入されたものである。物語的になんの脈絡もなく世界最強の武器が手に入ることにはいささかの違和感を感じる人もあろう。

だが、『ドラゴンクエスト』と言うゲームは元来低年齢層をも含む広いプレイヤー層を対象として作られたゲームである。それを考えた場合、ゲームがシリーズを重ね、どんどん内容がストーリー重視となっていくなか、これはあえて残された遊びの部分、いわばゲームの懐の広さを見せる余裕の部分であると考えられる。それを前提とすれば、この剣のコミカルな名も一種の自己パロディと結論できるだろう。

ウィザードリィ

ソフトハウス名／アスキー
発売年月日／'85（Ⅰ）'86（Ⅱ）'87（Ⅲ）'88（Ⅳ）'90（Ⅴ）
調査機種／ＰＣ－98シリーズ

『ウィザードリィ』は現在『Ⅶ』まで発売されている。『Ⅵ』を境にゲームイメージが一新されたが、シリーズを通して『ウィザードリィ』の魅力といえるのは戦闘に勝ち続ける爽快感である。強力なキャラクターを育て上げ、より強力なアイテムで武装してゆくのだ。

モンスターを倒した後に褒美のごとく現れる宝箱や多彩なアイテム。強いキャラクターには、より強力なアイテムが与えられる反面、死亡したキャラクターには、高価な蘇生費やロストの危険性が待ちかまえている。

パーティー全滅の場合などは、遺体の捜索まで行わなければならず、これでもかというほど蘇生までの課程が困難にされているのである。『ウィザードリィ』の世界においては「強いこと」がすべてなのである。

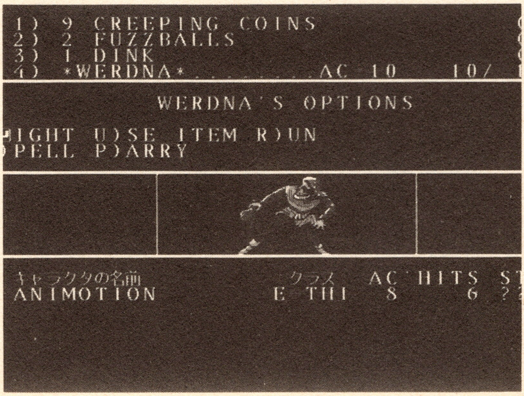
相応の力を手に入れたキャラクターだけが、より高みを目指して存在を許されるのだ。

ムラマサブレード

刀匠村正の手によって鍛え上げられた日本刀の逸品「MURAMASA BLADE」はサムライならだれもがあこがれる剣であり、これを装備した高レベルのサムライは究極の攻撃型キャラクターとなる。

その威力は、強敵であるグレーターデーモンすらも一撃で倒してしまう。さらに、サムライは〝運〟次第でキャラクター作成時に作れるが、成長が極めて遅い。早い時期にこのソードを手に入れたなら迷わず装備すべきだ。高い攻撃力を持つ刀を使いこなせるのは、サムライだけなのだ。

全シリーズを通してソードとは「敵を切るもの」であり、「強さ」であることを象徴している。



バタフライナイフ1

『Ⅲ』にのみ登場、忍者・司教・盗賊が使用可能な特殊なナイフ。武器としては役に立たないが、装備時にキャラクターがスペシャルパワーの解放を選択する事によって、能力値を下げずに忍者にクラスチェンジすることができる。そのときにナイフ自体も[1]から[2]へと変ぼうを遂げ、高い攻撃力を得ることとなる。ナイフ[1]はスーパーパワーを手に入れるためのアイテムとして使われているのだ。

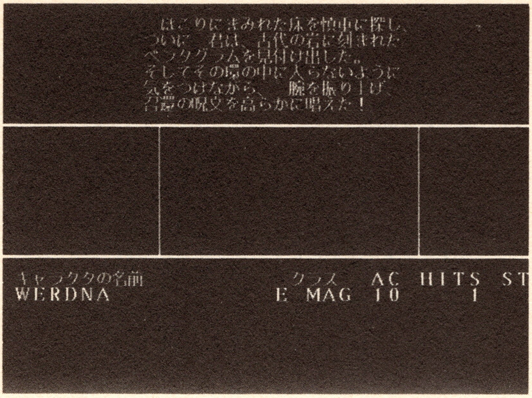
高レベル忍者の場合は、アイテム未装備時の特典である一撃必殺のクリティカル・ヒットとアーマークラスLOの恩恵が大きく、まったくアイテムを持たない状態にするか、アイテムを装備するかは各プレイヤーの好み次第だ。より強力なキャラクターをめざすのなら後者となる。

いちばん効果的なのは、司教のクラスチェンジに使用することだ。「鑑定」の能力を除けば、利用価値の低い司教が忍者になることにより、戦闘のスペシャリストでありながら、MAGE、PRIE

ソード名	価格	シリーズ	入手	設定
AMBER BLADEN	15000	Ⅲ	宝箱	創作
BLACK BLADE	1500	Ⅴ	宝箱	創作
BLADE CUISINART'	15000	Ⅰ Ⅱ Ⅳ	宝箱	創作
BLADE CUSINART'	15000	Ⅲ	宝箱	創作
BROAD SWORD	50	Ⅲ	店	実在
BROAD SWORD+1	10000	Ⅲ	店	創作
BROAD SWORD+2	20000	Ⅲ	宝箱	創作
BROAD SWORD-1	1000	Ⅲ	宝箱	創作
BUTTERFLY KNIFE1	500000	Ⅲ	宝箱	創作
BUTTERFLY KNIFE2	150000	Ⅲ	宝箱	創作
DAGGER	4	Ⅰ Ⅱ Ⅲ Ⅳ Ⅴ	店	実在
DAGGER+1	10000	Ⅲ	宝箱	創作
DAGGER+2	8000	Ⅰ Ⅱ Ⅳ	宝箱	創作
DAGGER-1	1000	Ⅲ	宝箱	創作
DAGGER of SPEED	30000	Ⅰ Ⅱ Ⅳ	宝箱	創作
DAGGER of THIEVES	50000	Ⅱ	宝箱	創作
DRAGON SLAYER	10000	Ⅱ Ⅳ	宝箱	伝説
DRAGON'S CLAW	―	Ⅳ	イベント	創作
EAST WIND SWORD	―	Ⅳ	イベント	創作
EBONY BLADE[E]	15000	Ⅲ	宝箱	創作
FLAME TONGUE	15000	Ⅲ	宝箱	創作
HRATHNIR	0	Ⅱ	戦闘	創作
IVORY BLADE[G]	15000	Ⅲ	宝箱	創作
KATANA	1750	Ⅴ	店	実在
KRIS of TRUTH	―	Ⅳ	イベント	創作
LONG SWORD	25	Ⅰ Ⅱ Ⅳ Ⅴ	店	実在
LONG SWORD+1	10000	Ⅰ Ⅱ Ⅳ Ⅴ	宝箱	創作

ST、両方のSPELLを唱えられるスーパー忍者になれる。

さらに、スペシャルパワー解放後のナイフ［2］は忍者にしか使用できないもので、外見はただのナイフだが、シリーズ中すべての武器をはるかに上回る威力を秘めている。あとは、防具とアイテムで身を固めアーマークラスを徹底的に下げると、最も攻撃的なスーパーキャラクターとなるだろう。



ソード名	価格	シリーズ	入手	設定
LONG SWORD+2	20000	I II IV V	宝箱	創作
LONG SWORD+3	20000	I II IV V	宝箱	創作
LONG SWORD5	70000	I II IV V	宝箱	創作
LONG SWORD-1	1000	I II	宝箱	創作
MAGE MASHER	10000	I II IV	宝箱	創作
MASTER KATANA	13500	V	宝箱	創作
MURAMASA BLADE[!]	1000000	I II IV	宝箱	創作
MURAMASAKATANA	150000	V	宝箱	創作
ODIN SWORD	250000	V	宝箱	創作
PRIEST PUNCHER	70000	II	宝箱	創作
ROBIN SWORD	7000	V	宝箱	創作
S-SWORD+3〔E〕	5000	I II	宝箱	創作
S-SWORD SWINGING	75000	II	宝箱	創作
SHORT SWORD	15	I II III IV V	店	実在
SHORT SWORD+1	15000	I II III IV	店	創作
SHORT SWORD+2	4000	I II III	宝箱	創作
SHORT SWORD-1	1000	I II III	宝箱	創作
SHORT SWORD-2	8000	I II	宝箱	創作
SLAYER of DRAGON	10000	I II	宝箱	創作
SOULSTEALER	13500	V	宝箱	創作
SWORD+3〔E〕	50000	II	宝箱	創作
SWORD of FIRE	10000	V	宝箱	創作
SWORD of SWINGING	100000	II	宝箱	創作
THIEVES DAGGER	50000	I	宝箱	創作
WERE SLAYER	10000	I II IV	宝箱	創作
WEST WIND SWORD	—	IV	イベント	創作

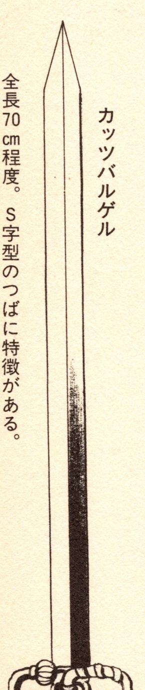
ソードたちのルーツ

RPGゲームに登場するソードのなかには、実際にこの世に存在したソードや昔から語り継がれている伝説上のソードがある。ここでは実在のソード、伝説のソードのルーツに迫ってみよう。

刀剣名はとっても大切

RPGゲームに登場してくる刀剣はキャラクターの攻撃力をアップする（下駄をはかせる）ためのものである。ゲームのストーリーが進むにつれて、より高価でより威力のある刀剣を入手できるようになっている。これはプレイを盛り上げる演出のひとつである。そう考えると、ソード名は本当なら刀剣レベル1、刀剣レベル2……でよいわけである。『ウィザードリィ』ではさすがにストレートな米国製で、BROAD SWORD、BROAD SWORD＋1、BROAD SWORD＋2などとなっている。また『ロードス島戦記』でもブロードソード、＋1、＋2というようにレベルが変わっていく。しかし、それでは雰囲気がいまひとつということもあってか、和製RPGではさまざまな種類の剣名が登場する。開発者の方々は、よい名前はないかと知恵を絞っていることだろう。

名前の付け方もいろいろあるが、やはり系統だった名前をつけているものが多い。強そうだから、「金剛力士（仁王さまのこと）剣」「カッツバルゲル（実在の剣）」「ソボロ助広（実在の名工）」「アモルファス合金剣（新素材）」というふうに系統も何もなくかってにつけた刀剣が混在して登場してきては雰囲気は台なしだ。それなら広刃の剣レベル1、2のほうがよっぽどましなのである。



カッツバルゲル

全長70㎝程度。S字型のつばに特徴がある。

ゲームをプレイしている人は、ふつうはより有利に戦えるようにどんどん威力のある刀剣に買い換えていくが、なかにはこだわりを持つ人もいる。鋼鉄の剣が出てこなければ不利になろうがそのままいく。プレイヤーのスタイルに合わないとかいって、どうしても史実にこだわるから、「へっ、青銅の剣なんて武器じゃねえやい」という困った気分になるわけだ。

刀剣名が嫌いだから使わないという場合もある。『ファイナルファンタジーV』などの「虎鉄」（後述）は近藤勇があまり好きじゃないから本当は使いたくないというぐあい。刀剣が悪いわけではない。たまたま、史実で所有していた人物との相性が悪かった。

また、ストーリー上からなかなか手放さない刀剣もある。『ドラゴンクエストV』の「パパスの剣」は親の形見だから、もっと威力のある剣を入手できても「子

として使うのは当然だ」と思いながらプレイする。

このように刀剣名というのはゲームを楽しむ上で、重要な要素となる。次のレベルの剣だから次々に装備を変えていくのは、素直でいいけど、もうちょっとひねりがないと刀剣名を考えるかいがないかもしれない。

そこで、まず現実と照らし合わせて剣名をみてみよう。刀剣の名前を勉強することによって、自分だけのこだわりを持ってゲームをプレイするようになるかもしれない。

ではまず素材で、そして形式。その後に神話・伝説に由来するもの。最後に実在の日本製品の順にみていこう。

万国共通材料による違い

材料による刀剣の違いは、これはもうRPGの元祖的刀剣分類法である。草分けの『ドラゴンクエスト』シリーズや、名前は英語になれども『ロマンシング サ・ガ』などで、銅、青銅、鉄、鋼鉄といった剣が登場してくる。材料による分類はファンタジー世界といえどもほぼ万国共通、切れ味、丈夫さ、貨幣交換価値のランクの順位も同じである。では、刀剣の材料による違いを史実でみてみよう。

銅の剣は、アフリカの一部で使われたが、石器と比べて金属なので加工しやすいものの、軟らかすぎて実際には戦闘には向かない。RPGの中世的世界では安いが、石器時代では王様くらいしか入手できなかった剣だ。

金属に硬さを持ち込むために発明されたのが青銅。青銅は銅にスズ（錫）を混ぜ合わせて硬さを増したもの。混合の配分はどうでもよいかというとさにあらず、9：1でスズを混ぜたものが最も硬くなったらしい。

鉄は鉱物資源としては銅などよりも豊富にあり、武器向けの材料である。だからゲーム世界でも銅より安く買えてもよいとも思えるが、精錬方法がなかなか発明されなかった。隕石などから採取された隕鉄でわずかにつくられたが、ヒッタイトで精錬方法が発明されるまではとても高価で冒険者が持てる剣ではなかったといえる。当時、鉄の精錬方法は秘伝だった。だからこそ、ヒッタイト人は鉄の武器でメソポタミアに覇をとなえたのだ。

鋼鉄は、材料の鉄に炭素を利用してつくりあげる丈夫な金属だが、これをつくるためには1500度C以上の温度が必要となる。この高温を出す技術は西欧では15世紀まで登場していない。技術といっても単純で、風を送って高温にするもので、「ふいご」が発明されてはじめて鋼鉄をつくれるようになったわけである。

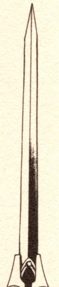
まあ「鋼鉄の剣」を持てば冒険者スタイルもさまになるといえるだろう。

ほかにミスリル銀製の刀剣が登場するが、これはファンタジー小説『指輪物語』でおなじみの高価な銀。そのため神秘的な刀剣となり、なんとなく持つのがおそれおおい。

刀剣の種類名

史実に登場した刀剣のスタイル名もよくRPGに登場する。こちらは形である。実在の刀剣の種類を主にした体系をつくっているのが『ルナティック ドーン』、しかもなかなかに恐ろしい大型剣が登場している。

刀剣の長さはロングソードで80～90㎝、「クレイモア」は100～120㎝はある



ボロックナイフ
つばがギドニー（腎臓）の形をしているので、ギドニー・ダガーともいう。

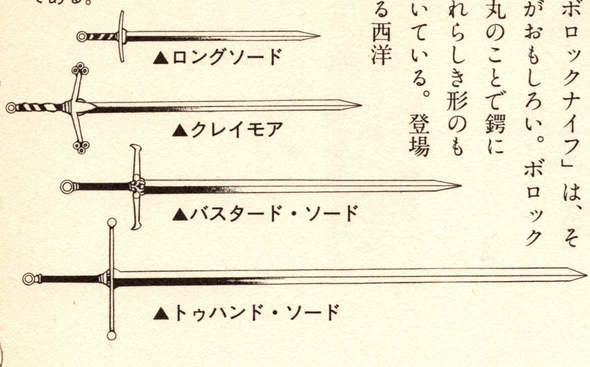
スコットランドの大剣であり、鍔(つば)の先の輪の飾りに特徴がある。「バスタード・ソード」は片手半剣とも呼ばれ長さは115〜140cm。大型の剣であるなら『ウルティマ』の「2ハンドソード」にが最大だろう。180cmを超える両手剣のことである。紙数の関係上、大型剣だけをざっと説明したが、まだ実在の刀剣をモチーフとしているものはたくさんある。また、『ロマンシング サ・ガ』シリーズも実在の刀剣が多く登場するほうだろう。

『真・女神転生II』で登場してくる「ボロックナイフ」は、その意味がおもしろい。ボロックとは睾丸のことで鍔に二つそれらしき形のものがついている。登場してくる西洋ものの実在刀剣が、グラディウスのほかにこれだけというところが、まぁお洒落(しゃれ)。

グラディウスはローマの刀剣。広刃の両刃剣だがもっぱら突くのに用いられた。いろいろと種類があるが、丸い柄頭のあるものがもっともポピュラー。

そのほか攻略本に描かれた絵などを見ると、名前は違うが形は実在したものをモチーフとしているものも見受けられる。まずは実在の刀剣を勉強することが、どんな刀剣を登場させるか考えるうえで重要なことなのだろう。

ロングソードの約2倍の長さのトゥハンド・ソードは、両手用のソードである。



▲ロングソード

▲クレイモア

▲バスタード・ソード

▲トゥハンド・ソード

伝説の剣

神話や伝承、伝説の刀剣名をそのまま使っていると思われるものがある。代表的なのは「エクスカリバー」。これは円卓の騎士で有名なイングランドのアーサー王が、湖の精よりもらった剣のこと。アーサー王伝説では岩から剣を引き抜き王の資格を証明する話があって、よくその剣がエクスカリバーだとされるがそれは間違い。もともとはキャリバーンという名前だったが伝承されるうちにエクスカリバーという名前になった。有名な伝説の剣で『ファイナルファンタジー』シリーズと『聖剣伝説』などに登場する。

そのほかに多くのRPGに登場しているのが「村正」で、妖刀(ようとう)と呼ばれている。村正は室町時代の刀工村正のことで、彼が作成した一連の実在の刀だが、実在の刀でありながら伝説的という珍しい刀剣である。村正が妖刀と呼ばれるようになったのは江戸幕府の将軍家徳川氏にとって不吉な刀であったから。まず、家康の祖父・松平清康がこの村正を手にした家臣によって斬殺される。三河松平氏期待の星であった清康だったがおりしも尾張出陣中のことであった。これにより三河勢は壊走し一挙に国内分裂、家康の父松平広忠は他国へ亡命しなければならなくなった。

さらに時間がたっての築山事件。織田・徳川同盟を結んだ家康の長男信康が、甲斐武田氏と密通していると織田信長に疑われた。泣く泣く家康は信康を切腹させるが、その介錯(かいしゃく)に使われたのが村正だとされている。そういうことがあって妖刀の名前がつきまとうようになった。『ルナティック ドーン』『真・女神転生II』ではそのものズバリ「妖刀村正」として登場してくる。『ウィザードリィ』では

「MURAMASA KATANA」「MURAMASA BLADE」が恐らく村正のことであろう。

『ファイナルファンタジーV』最強の刀である「雨のむらくも」は「天叢雲剣（あまのむらくものつるぎ）」のことだろう。神話世界の話だが、天叢雲剣は八岐大蛇（やまたのおろち）が退治されたときに尾から出てきた剣。いつも大蛇の上に雨雲があったことがその名の由来である。この剣は後に「草薙剣（くさなぎのつるぎ）」と称された。この剣は「天のむらくも」として『真・女神転生I』にも登場してくる。

草薙剣は日本神話のなかでは最もポピュラーな剣である。日本武尊（やまとたける）が東征に出発した折りに、だまされて草原に火を放たれた。すると剣が鞘から飛び出し周囲の草を薙切って火から武尊を守ったという。

これ以後、草薙剣と呼ばれるようになり天皇家の三種の神器の一つとなった。ただし、源平の争いで海中に沈んでしまった。有名なだけあって創作した刀剣で系統だてている『ドラクエ』シリーズでも『III』で登場している。「草薙の剣」がこの草薙剣のことと思われる。ほかに『真・女神転生I』の「草薙の太刀」などがこの剣だろう。

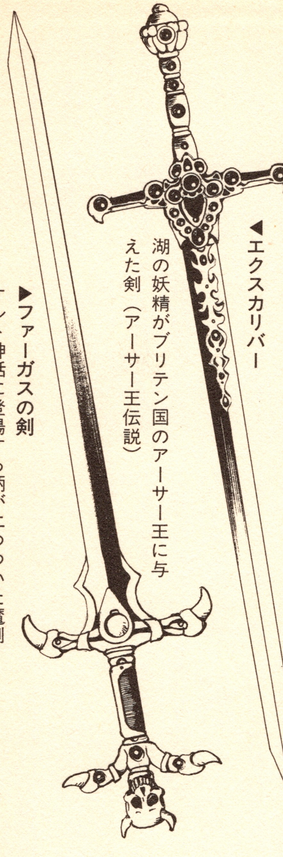
『真・女神転生II』で他に登場している伝説の剣に「ファーガスの剣」がある。これはケルト神話に登場してくるものをモチーフにしていると思われる。伝説のファーガスの剣は柄が荷二つあり山の頂上をすっぱりと切り落とすことができるというもの。さらに恐ろしいことに頭上で振り回せば半円の虹が現れ、そのまま一振りするだけで軍隊一つが壊滅してしまうという威力を持っている。

同じく登場する「アンスウェラー」もケルト神話に登場する剣だろう。光の神ルーが所持し、いかなる鎧も貫くという名剣だ。ルーとこの剣の活躍により、巨人族フォモールに支配されていたトゥアハ・デ・ダナーン神族はその支配を脱することができたという話だ。

ゲルマン神話に登場する剣もあるようだ。『ファイナルファンタジーIII』に登場する「ティルヴィング」とは「ティルフィング」のことだろうか。オーディンの末裔がドワーフを脅して作らせた剣で、必ず勝利を得られる剣だった。しかし実は呪いをかけられていて、3度までは勝利を得られるが、それと同時に持ち主も滅ぶという恐ろしい剣である。

また、神話や伝説に登場する剣名そのものではないが、やはり神話などをモチーフとして名づけられたと思われる剣も登場する。

すさまじいのでは『ファイナルファンタジー』シリーズに登場するラグナロク。これは北欧神話の神々と巨人族との最終戦争に由来するものと思われる。その戦



▶エクスカリバー
湖の妖精がブリテン国のアーサー王に与えた剣（アーサー王伝説）

▶ファーガスの剣
ケルト神話に登場する柄が二つついた魔剣

争では神々がどんどん死んでいくのだから、その名をとった剣は神をも殺す剣ということになるだろう。

MADE IN JAPAN

さて、やはり忘れてならないのはMADE IN JAPAN製品の"刀"である。

日本では両刃の剣は古代にしかなく、もっぱら片刃でそりのある太刀や刀がゲームのなかでも主役である。

なかでも優れ物が登場してくるのが『ファイナルファンタジーV』で、実際の刀剣をモチーフとした名品が取りそろえられているようだ。

まず「備前長船（びぜんおさふね）」は備前物と呼ばれる名刀のひとつである。備前（現岡山県東部）には刀工が数多くおり、著名な流派の一つ長船派の刀を備前長船と呼び、これが名刀として人気が高い。

ちなみに刀工は自分の作品に自分の銘を刻み込む、これが日本の刀の種類的な呼び名となっている。

一人の刀工は何本もつくっているし、さらに名跡を継いだ第何代という刀工も銘を入れてたくさんつくっている。もちろん無名ながらも優れた刀もあった。

「虎鉄（こてつ）」は「虎徹」をモチーフにしていると思われる。

虎徹は江戸時代を代表する同名の刀工が鍛えた刀。切れ味するどいとされ、幕末に京都の治安を担った新選組の局長近藤勇の愛刀として知られている。幕末時期で有名な池田屋事件では近藤自ら乱刃のなかにあったが刃こぼれひとつしなかったと手紙に書いているという。

同じく「菊一文字」は新選組の沖田総司が使ったとされている。

この刀は後鳥羽院が備前の名工らを招いて鍛えさせたというもので菊の紋が中子（なかご）に刻印されていた。

では副長の土方歳三の愛刀もあるかというと、こちらは「和泉守兼定」という刀。名工二十一工のなかでも最上位の部類にある刀だ。ちなみに、『ファイナルファンタジーV』などのRPGではないがシミュレーションゲームの『信長の野望・天翔記』の宝物のなかに登場している。

ほかに封印城に眠っていた「正宗」は鎌倉後期の名工岡崎正宗が鍛えた名刀のことだろう。戦国大名たちに好まれ、兜（かぶと）を絶ち切ったなどの逸話が多い。

参考文献とゲームのオリジナル性

この記事を書くにあたって市川定春と怪兵隊著『武勲の刃』とTRUTH IN FANTASY編集部編著『武器屋』（弊社刊）を参考とさせていただきました。これらの書籍やそのほかの武器関連の書籍などを読むことはゲームをプレイする上で役に立ちます。一面にすぎませんが、武器のイメージをつかむのによいからです。

ゲーム中に登場する武器は、そのゲームのために考えられたものはもちろん、実在する武器や神話伝承をモチーフ（題材）にしていたとしても、ゲーム世界のオリジナルのものです。価格や武器の効果などはゲームの世界でしか通用せず、バランスをとるためには仕方がないことなのです。このことを忘れずにこの記事をお読みください。なお、市川定春氏は『武器と防具西洋編』（弊社刊）を10月末に発行する予定です。

ソードは静かに出番を待っている

ソードたちのルーツを探った後は、静かに出番を待っているソードたちの紹介だ。残念ながら実在の剣のなかでは適したものは捜せなかったが、神話や伝説などに登場するおもしろいエピソードをもった6本のソードを用意した。これを一気に紹介して、Special Scoopの締めとしよう。

レーヴァテイン

北欧神話における最後の闘いであるラグナロックにおいて、巨人の王スルトが世界を焼き尽くすのに用いるといわれている火炎の剣だ。レーヴァテインとは、「害なす魔法の杖」という意味を表している。その名にふさわしく、一振りすれば、一軍が滅びるとされる強大な武器だ。

冥界の門の前でルーンの力によって鍛えられたこの剣を作ったのは、もちろん神々の裏切り者ロキだ。その刃は太陽よりもまぶしく輝き、炎と燃え盛っていると言われる。

ふだんは、スルトの后シンモラが、厳重に保管している。スルトが、「炎の悪魔」という別名を持つのも、このレーヴァテインを持つからだとされる。大ボスの一人が持つ剣に、これほど相応（ふさわ）しいものも無いだろう。軍隊で攻め寄せても勝てないので、小人数で潜入する意義が大きいのだ。



伍子胥の剣



澹台湖に、春秋時代の呉に仕えたとされる伍子胥の剣が沈んでいる。伍子胥は、楚国の人で、王位継承争いに巻き込まれ、呉に亡命し、呉の覇道に大きく貢献した。しかし、その後無実の罪を着せられ、むりやり自殺させられてしまった。

伍子胥の呪いがかかった剣が、湖に剣が浮かんでいることがあるのだが、この剣を取り上げると病に倒れるとされる。呪いを解くためには、剣を再び湖に投げ込むしかないとされている。

呪いの剣の例として、使え、持ち主は手放したがらないが、それをいかに捨てるかというイベントだ。

グラム

これも北欧神話の英雄シグムンドの剣が、このグラムである。

ある日、オーディンがヴォルスング家の庭に現れ、庭の樫の木に剣を突き立てた。そして、「引き抜くことができた者に、この剣を授ける」という言葉を残した。だれも引き抜けないまま年月がたったが、シグムンドが引き抜き、グラムと名付けたのだ。

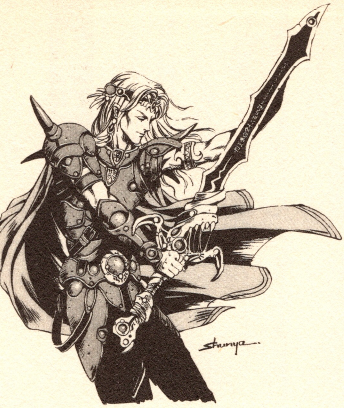
その切れ味たるや、金床をたたき割り、川に流れている髪の毛も剣に触れると切れてしまう。

しかし、グラムは、英雄シグムンドの死とともに折れてしまった。しかし、シグムンドの息子シグルズのために、養父レギンが鍛えなおした。そして、シグルズは、よみがえったグラムで怪竜ファーヴニルを倒した。

父の残した折れた名剣を鍛えなおし、竜と戦う主人公というストーリーは、非常にドラマチックで、プレイヤーに受けるのではないだろうか。



ストームブリンガー



『エルリック・サーガ』に出てくる悪魔の剣。刃を受けた者の魂をすすり、その一部を持ち主の体力としてくれる。

身体が弱く、一人で立ち上がるのもやっとという白子のエルリックが無双の戦士でいられるのも、このストームブリンガーが与えてくれた体力のおかげなのだ。

しかし、この剣は彼に悲劇ももたらす。仇敵(かたき)と戦っているとき、その刃はそばにいた婚約者をも手にかけてしまう。ストームブリンガーは、婚約者の魂もすすり、エルリックに体力を与えてくれるのだ！　強力な武器は、その代償も大きい。これをプレイヤーに感じさせるのにぴったりだろう。

ハルパー



ハルパーは、ギリシャ神話に出てくる新月刀だ。剣というよりも、ほとんど鎌に近いかっこうをしているが、この世のいかなる金属よりも硬い。

そもそも、クロノスがウラノスを殺すのに使ったのが、このハルパーだ。その後、ゼウスが巨人族ティターンを倒すときにも、ヘルメスが百目巨人アルゴスを殺すときにも使われた。

ペルセウスがメデューサの首を斬るのに使ったのが、最も最近の成果だろう。

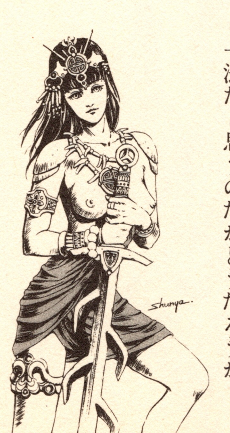
このような、由来がある剣だと、使うほうにも気合が入るというものだ。RPGでも、ありがたそうな剣には、このくらいの背景があってしかるべきなのでは。

七支刀

「しちしとう」とも「ななつさやのたち」とも呼ばれる。その名のとおり、7本の枝が出た刀で、切れ味よりも、儀式的な意味合いが強い。魔術儀式に使う剣としては、こういう形のものは最適だろう。

実は、七支刀というのは本当にあって、奈良県の石上神社に所蔵されている。社伝では「六支鉾」とされているが、新羅から送られた七支刀のことだろうといわれている。

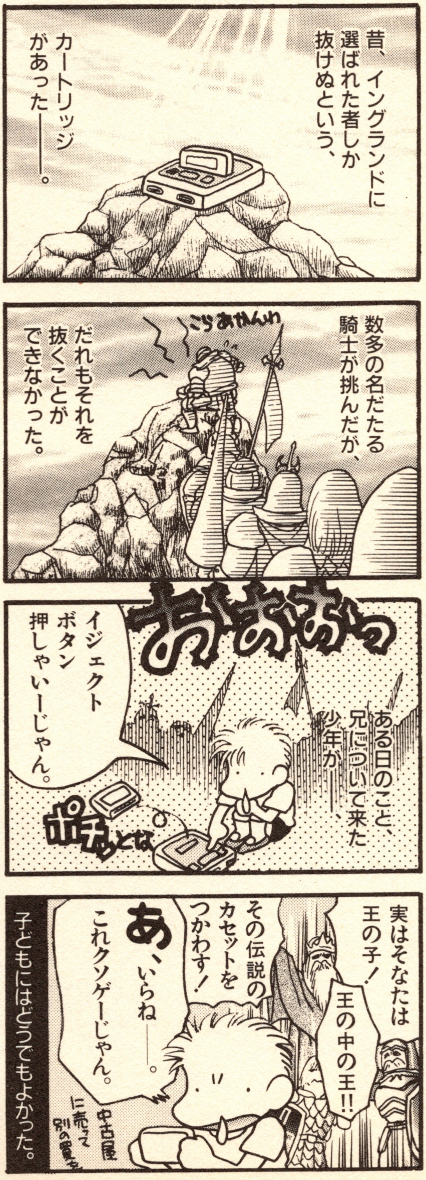
ほかにも、日本書紀などには、「十握剣（とつかのつるぎ）」や「頭槌剣（かぶつちのつるぎ）」など、さまざまな剣が記されている。珍しい剣を探したいのならば、外国だけでなく、我々の足元を見直すのも一法だと思うのだがどうだろうか。



小林真文の まごころのツボ

その1

エクスカリバー



ストームブリンガー




雑記
BY 新田直子
買いもの
武器と防具
両方そろえるのはムリだな…
こういう時は必ず武器を選んでしまう
しかも高いヤツ
まいど
攻撃は最大の防御
うるさいっ
田舎モン
帽子ナシ
布の服
ナベのふた
ワハハハハハ
ヤケにそぐわない剣
最後に手に入れた剣が効くとは限らんのだよ~
伏線あったでしょ?
うりうり
そんなことわからなかったウブな私…
剣というと、だいぶ前にやったイースというRPG(パソコンのミス)のラストはほんとうに大変でした
SFCはしりません
剣に限らず攻撃のアニメーションやら効果音の多彩さには時々うなってしまいます。
感心してるヒマがあったら逃がしてちょーだい!!
GAME OVER
トホホ
すいませんつい…
剣だと魔法剣なんかがハデで楽しい。
ブス
プス
ブハッ


R.P.G
ソードの巻
サヤにも収まらないスゴイ剣
ねーみてみて
やっと手に入れたヨ
じゃ
お…お願いだから
わしらのそばにはこないでね
はなれて歩こ…
こえ〜よ〜
攻略本、ガイドブックにのってる剣、
見てビックリなものがけっこーある。
……飽きません。
あと、私が困る(というか苦手な)のは
ダメージをうけると悲鳴やら
うめき声が出るRPG。
ザク
OH!!
ザク
OH!!
ザク
OH!!
あっそんなにいぢめないでっ
ムがーん
叩かれるたびに
ビクビクしていて気が
気じゃなかった。
こういうのって心から
逃げたくなります。
しかも流血する
OH!!
ぐえ〜
リーダー
次はどこへいったらいいの?
うーん
それが
分かんないんだ
なァ
う〜ん…
とりあえず
草刈りでも
しよう
ざっぱ
ざっぱ
ぶーん
草刈りにため技使うなんて……
おかげで小金もち

COMPUTER'S GAMES

【第2回】アクションRPGの誕生と繁栄

Writing by 松戸　寿志

日本オリジナル アクションRPG

(承前)

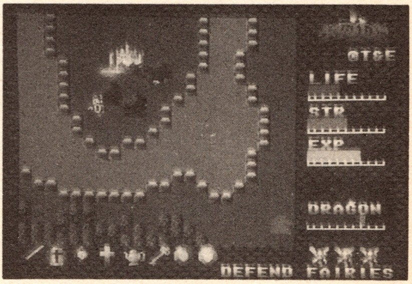
'83年発売の『ブラックオニキス』(BPS)により、日本のロールプレイングの歴史が始まった……これは前号で見たとおりである。そして、その後の数年間、パソコンゲーム・シーンをリードしていくのは、黎明期のアドベンチャーやアクションゲームに代わり、このRPGであった。

さて、『ブラックオニキス』に続いたのは、クリスタルソフト(現在はT&Eソフトと合併)の『夢幻の心臓』('84年)。前者が『ウィザードリィ』モドキの3Dダンジョンタイプならば、この『夢幻の心臓』は『ウルティマ』タイプの平面型RPGである。特徴は、戦闘シーンで表示されるモンスターのCG。今見るとなんということはないのだが、当時としては異例の大きさのグラフィックだった。要するに、見た目がカッコよかったのだ。

グラフィックで勝負するというのは、きわめて日本的な発想である。とはいえ、ゲームそのものは、『ブラックオニキス』同様、外国産の亜流でしかない。AVGやSLGがそうだったように、本家アメリカのマネをしていたに過ぎなかったのだ。

しかし、ここから日本ならではのアイデアが生まれる。外国にはない、日本オリジナルのRPGシステム。'84年の年末に相次いで登場した、『ドラゴンスレイヤー』や『ハイドライド』に代表される、アクションRPGである。

『ハイドライド』は、AVG「スターアーサ伝説」シリーズで一躍有名になった名古屋のソフトハウス、T&Eソフトが開発したRPGである。見た目は、それまでのRPGと違い、主人公キャラはもちろん、モンスターもリアルタイムで動きまわる。戦闘も、アクションゲームそのもののノリだ。しかも、経験値などの各種パラメータも用意され、主人公は戦闘を重ねることで成長し、レベルアップしていく。設定も、剣と魔法の支配するファンタジー世界で、悪の権化である魔王を倒すという典型的なものだ。アクション性が追加されたとはいえ、まぎれもないRPGだったのである。



『ハイドライド』(MSX版)。『Ⅲ』まで続く人気作。

ファルコムブランドを確立した『ザナドゥ』

『ハイドライド』を生んだT&Eソフトを西の雄とするならば、東の雄は間違いなく日本ファルコムになるだろう。アクションRPGの第1作『ドラゴンスレイヤー』は、『ハイドライド』より1か月早い'84年11月の発売。ほぼ同じ時期に出た二つの作品により、アクションRPGという新しいジャンルが確立する。同時に、『ドラゴンスレイヤー』は日本ファルコムの出世作にもなった。

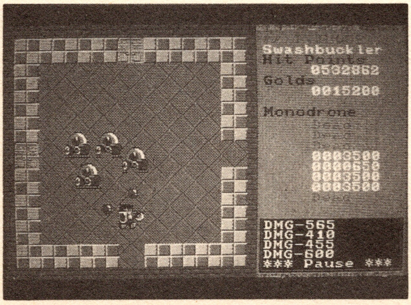
しかし、ファルコムというブランドを不動のものにしたのは、翌'85年の『ザナドゥ』だろう。30万本を越える大ヒットとなり、各パソコン雑誌の主催するグランプリを独占したこのゲームは、アクションRPGという1ジャンルにとどまらず、日本を代表するソフトの1本となった（ついでにいうと、

THE HISTORY OF PERSONAL

発売後10年以上たった今年、リバイバル版がリリースされ、しかもヒットしている。やはり名作であることの証明なのだろう）。

『ドラゴンスレイヤー』シリーズの第2作として企画された『ザナドゥ』は、横スクロールタイプのアクションRPGだ。前作に出てきたユーモラスなモンスターは消え、地下ダンジョンを旅する本格的なファンタジーゲームとなった。もちろん、『ハイドライド』とは見た目も違うが、それ以上に発想が違う。『ハイドライド』が、ある程度のストーリーに従って進むのに対し、『ザナドゥ』は最終目的があるだけで、そこまでの道筋はとくに決まっていない。ゲームの展開は、ユーザーの自由にまかされたのである。

『ハイドライド』と『ザナドゥ』（『ドラスレ』）——アクションRPGは、マニアックなRPGを身近なものとし、RPGブームを作り上げていく。また、この二つのソフトは、2人のスタープログラマーをも作り出した。T&Eソフトの内藤時浩氏と、日本ファルコムの木屋善夫氏。とくに木屋氏は、自分の作るゲームを『ドラゴンスレイヤー』シリーズとし、『ザナドゥ』以降、『ロマンシア』('86年)『ソーサリアン』('87年)『ブランディッシュ』('91年)などの一連のゲームを発表していくことになる。



翌'86年には、追加シナリオ『ザナドゥ・シナリオII』も発売された。

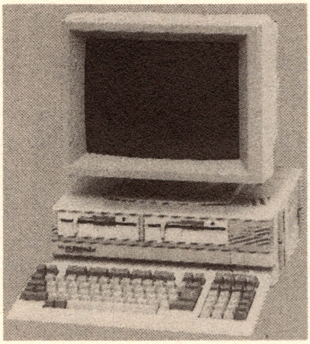
8ビットパソコンの主流派PC－88SR

アクションRPGが生まれ、国産RPGの人気が高まった'84～'88年は、パソコンのハードウエアも、飛躍的に進化した時期だった。コマーシャルベースで成功したパソコンは、ユーザーを増やし、その結果、ゲームを含むソフトウエア市場も拡大していった。特に、16ビットパソコンの増加は、ワープロや表計算といったビジネスソフトを生み出していった……。

と、カタイ分析はオジサン向けパソコン雑誌に任せるとして、この時期のハードの進化は、ゲームの進化にも影響を与えている。

'85年、NECの人気パソコン、PC－8801のモデルチェンジ版88SRが登場。弱点だったグラフィックとサウンド機能が強化されている。グラフィックは、それまでデジタル8色しか表示できなかったのを、アナログディスプレイに対応させ、4096色の中から好きな8色を選んで表示することを可能にした（余談になるが、後の美少女ソフトの発展と流行は、ここでタネがまかれたのだ）。またサウンドも、FM音源を新たに搭載した。

そして、この88SR専用ゲームとして発売されたのが、ゲームアーツの『テグザー』と『キュビーパニック』（ともに発売元はアスキー）。このうち、前者の『テグザー』が大ヒット作となる。


グラフィックとサウンド機能が強化されたPC－8801SR。

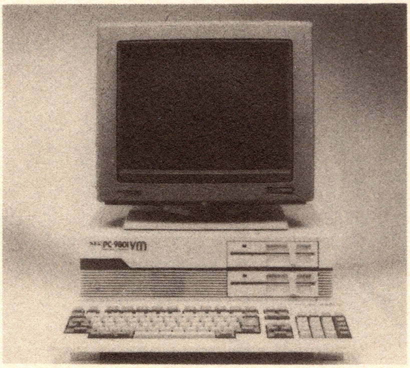
『テグザー』は、戦闘機からロボットへと変形する自機を操る、アクションゲームだ。スピーディーな動きや、スムーズな変形アニメーションは、当時としては新鮮にみえた。FM音源による音楽とともに、新機種88SRの性能を見せつけたゲームだったのだ。

『テグザー』は、スクウェアの手により、X1やFM－7、さらにはファミコンにまで移植され、人気作品となる。また、後にゲームアーツ自身が移植した88mkII版も発売されたが、SR版の動きに及びもつかないものだった。

『テグザー』の成功で、8ビットパソコンの主流は、徐々に88SRへと移り始めた。'87年になると、主要ソフトハウスのPC－88用ゲームは、ほぼ88SR専用版になっている。そして、この88SRの最大のライバルになるのは、他メーカーのX1やFM－77ではなく、皮肉にも同じNECの16ビットパソコン、PC－98シリーズであった。

そして16ビットパソコンへ

そのPC－98は、ビジネスに使える16ビットパソコンとして、'82年に発表された。ゲームなどのホビーは8ビットパソコンで十分、98はあくまでビジネスユース、という発想だった。



以後のPC－98の標準仕様となったVMは、'85年に発売された。

しかし、この98にも当然のように対応ゲームが発売される。しかし、当初はPC－88用ソフトの移植作品がほとんどで、98専用ソフトとしては、マーク・フリントが作った、『ZONE』や『ムーンボール』などの一連のゲームがあるだけだった（発売はシステムサコム）。

98専用ゲームが話題になり始めたのは、'85年に発売されたシステムソフトの『現代大戦略』あたりからである。もっとも、この『現代大戦略』は、98専用であることに加え、マニアックなウォーシミュレーションだったため、発売前は「ヒットしない」という声がほとんどだった。しかし、発売してみると、じりじりと人気が上がり、ついには88やX1といった8ビットパソコンへの逆移植版まで発売されるヒット作品になった。続編も次々と発売され、同社を代表する人気シリーズにまで成長したのである。

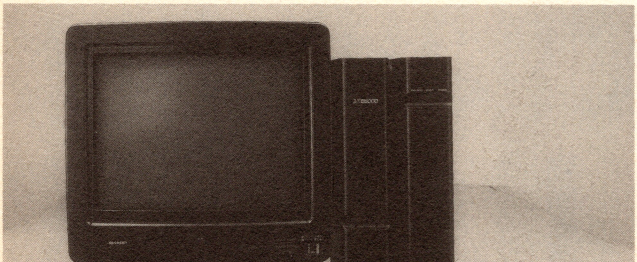


98版『現代大戦略』。88やMSXなど、8ビット機にも移植された。

また'87年になると、システムソフトはRPGでも98専用ゲームを発売する。『ティル・ナ・ノーグ』と名つけられたそのRPGは、シナリオ自動生成機能をもち、プレイする度に別のストーリーで遊ぶことができた。これも、16ビットパソコンがもつ処理能力の余裕からできたシステムだろう。

ただし、こうした98専用ゲームは、まだ少数派に過ぎなかった。98ゲームが主流となるのは、RPGからシミュレーションゲームへと、ゲームの主流が移り変わってからのことになる。

もうひとつ、この時期に忘れてならない16ビットパソコンがある。'87年春、シャープが発売したX68000だ。6万色表示可能なフルカラーグラフィックスと、FM音源を8個搭載したサウンドなど、PC－98を上回る機能をもっていた。しかも、コナミのアーケードゲームの移植版『グラディウス』が付属し、ゲームに強い面もみせる。半年後には、電波新聞社から、同じくアーケードゲームの移植版『スペースハリアー』も発売された。移植版だけでなく、オリジナルのアクションゲームも開発されるなど、PC－88や98とは違う展開をみせていく。


X68000。「5年間は基本仕様を変えない」というのが話題になった。

アドベンチャーゲームの衰退

RPGの人気が高まるなか、初期のパソコンゲーム界をささえてきたAVGも、地道に進化を続けていた。ちょうど、カセットテープからフロッピーディスクへと記憶媒体が代わっていった時代でもある。ゲーム内容もさることながら、グラフィック（＝シーン）を増やしたり、表示時間を短縮させたり（'84年『デーモンズリング』日本ファルコム）、あるいは、アニメーションを行ってみたのである（'85年『ウィル』スクウェア）。

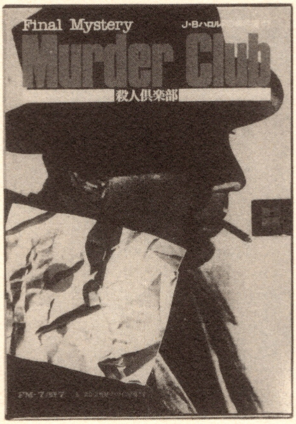
その中でも、最大の改良といえば、「コマンド選択式」というシステムの採用だろう。AVGは、謎を解いていくうえで、コマンドをいちいち入力してやらなければならない。日本語の場合、キーボードからカナで入力するわけだが、これはかなりめんどうな作業だ。その上、言葉探しの要素もあるから、よけいめんどうくさいのである。

コマンド選択方式では、使うコマンドやアイテムなどが、あらかじめ用意されている。ユーザーは、その中から選ぶだけでいい。コマンドを入力する手間も、言葉探しの必要もなくなるわけだ。ちなみに、このシステムを初めて採用したのは、'85年の『オホーツク殺人事件』（アスキー。原作は堀井雄二氏）である。

コマンド選択方式で、AVGは身近なものになったかもしれない。しかし、それは逆にAVGを衰退させる原因ともなった。なぜなら、コマンドがわかっていれば、それをひと通り組み合わせていけば、必ずクリアできてしまうからである。AVGは、だれにでも解けるゲームになってしまったのだ。

謎解きの魅力が薄くなれば、あとは設定やストーリーに凝るしかない。しかし、それにも限界はある。こうしてAVGは、作品数も少なくなり、人気も次第に落ちていく。

ソフトハウスの親切心が仇(あだ)になった感のあるAVGだが、しかし完全になくなったわけではない。'86年、リバーヒルソフトが発表した『殺人倶楽部』は、殺人犯を探すというミステリーアドベンチャー。コマンド選択式でありながら、複雑なシナリオと、舞台設定で謎解きのおもしろさを感じさせてくれた。翌'87年には、第2作『マンハッタンレクイエム』も発売され、人気シリーズとなっていく。



ミステリーAVG『殺人倶楽部』。J・B・ハロルドシリーズの第1作。

©1986 RIVERHILL SOFT

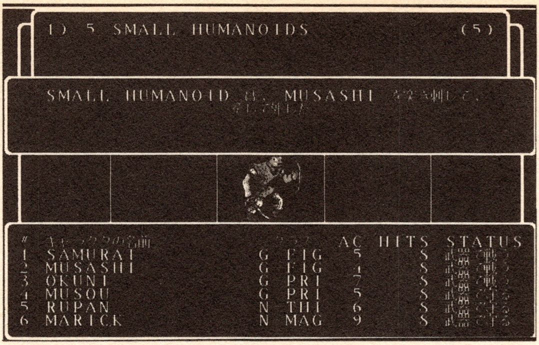
その一方、謎解きよりもストーリーや、設定を楽しむ、キャラクター主導型AVGもある。エニックスの『ウィングマン』シリーズ（'84〜'87年）やマイクロキャビンの『めぞん一刻』（'86年）がこのタイプ。とくに後者は、「原作モノは絶対に売れない」といわれたなかで、ヒットした作品だ。これも、第2弾が作られることになる。

物語性の確立 ——『イース』

RPGの話に戻ろう。日本製RPGが流行していく中で、'85年、元祖コンピュータRPG『ウィザードリィ』の日本語版が発売された（発売元はアスキー）。アメリカで最初のAPPLE II版が発売されてから、実に4年

後のことだ。
3Dダンジョンタイプの『ウィズ』も、最終目的はあるものの、これといったストーリーのないRPGだ。このソフトも、すべてはユーザーの自由な行動と想像力にまかされていたのである。

しかし日本製RPGは、違った道を進む。すべてに親切な国内ソフトハウスは、「だれにでもプレイできるRPG」を模索した。そこで出てきたのが、ユーザーを最後まで導く明確な「ストーリー」であった。

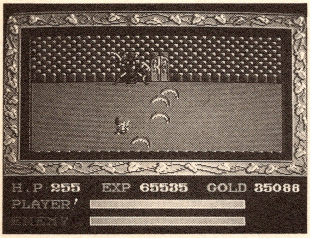


元祖RPG『ウィザードリィ』。日本語版は、アスキーから発売。

そして'86年、日本ファルコムから、木屋＝『ドラスレ』シリーズとは違う、新しいRPGが発売された。『イース』である。

『イース』は、システムとしてはごく普通のアクションRPGかもしれない。しかし、それまでのRPGにはなかった、ドラマ性のあるストーリーが与えられた。これにより、RPGに不慣れなユーザーでも、最後まで進めるようになった。また、その絶妙なストーリー展開は、既存のRPGユーザーにも支持され、『イース』は『ザナドゥ』に続く大ヒット作となったのだ。

しかし、『イース』がヒットした理由は、それだけではない。疑似3D表示や、ダンジョン内でのスポット処理など、凝ったグラフィック。後に、ゲーム音楽業界でフリーランスとして活躍する、古代祐三氏による音楽。『イース』は、見た目にも気をつかったゲームだったのだ。『イース』の成功により、日本のRPGは物語を積極的に語っていく。ストーリーに沿って進み、なぞ解きを行い、さらに先へ先へと進む。しかしそれは、衰退したアドベンチャーゲームがやっていたことを、RPGのシステムを借りて再現しているに過ぎない。



ARPGの完成度を高めた『イース』。演出にこだわった作品。

また、グラフィックや音楽などの演出面に力が入り始めるのも、このころからだ。システムやアイデアよりも、いかに見せるかという演出に、重点が移っていく。そのためだろうか、国内ではアクションRPGに続く新しい発明は、この時期ほとんど生まれていない。せいぜい『ティル・ナ・ノーグ』のシナリオ自動生成機能ぐらいだろう。

RPGの華やかな流行は、『イース』以降も続いていく。しかしそれは、演出だけに頼ったもので、国産RPGは次第にマンネリに陥っていくのである。

……次号へ続く……

【訂正】
前号で『スタートレック』と『表参道アドベンチャー』の画面写真が入れ替わっていました。ここに、お詫びとともに訂正します。

発売年月	ソフト名	ソフトハウス名	ジャンル	対応機種	入手
7月	ディレクター物語	ビクター音産	SLG	88・98	
7月	ソーサリアン・ユーティリティー	日本ファルコム	RPG	88・98・XI	○
7月	アンジェラス悪魔の福音	エニックス	AVG	88	
8月	ファンタジー	ボーステック	RPG	MSX2	×
8月	マスターオブモンスターズ	システムソフト	SLG	88・98・XI・MSX2	
8月	琥珀色の遺言	リバーヒルソフト	AVG	88・98・FM・XI・X68・MSX2	△
8月	太平洋の嵐ＤＸ	Ｇ．Ａ．Ｍ．	SLG	88・98・X68	
8月	ハード・グラフィック総集編	ハード	?	88・98・FM・MSX2	×
8月	ドラゴンクエストII	エニックス	RPG	MSX	
8月	ザ・スキーム	ボーステック	AC	88	×
8月	エグザイル	日本テレネット・RENO	ACRPG	88・98・XI・MSX	?
8月	ディガンの魔石	アーテック	RPG	88・98・MSX	
8月	美少女写真館IIIフォトグラフ	ハード	?	88・98・MSX2	×
9月	ロードス島戦記・灰色の魔女	ハミングバードソフト	RPG	98・9821・X68・MSX2	△
9月	沙羅曼蛇	コナミ・シャープ	AC	X68	
9月	きまぐれオレンジロード	マイクロキャビン	AVG	88・98・MSX	
10月	ソーサリアン・追加シナリオVol. 2	日本ファルコム	RPG	88・98・XI	?
10月	グレイテスト・ドライバー	Ｔ＆Ｅソフト	AC	MSX2	
10月	大戦略IIマップコレクション	システムソフト	SLG	98	
11月	大戦略IISP	システムソフト	SLG	98	
11月	ファンタジーII	ボーステック	RPG	MSX2	×
11月	レイドック2	Ｔ＆Ｅソフト	AC	MSX2	
11月	サイオブレード	Ｔ＆Ｅソフト	?	88・98・FM・XI	
11月	テトリス	ＢＰＳ	PZ	88・98・FM・XI・X68・MSX2	
11月	ガルフォース	ソニー	AC	MSX	
12月	大海令・大日本帝国の軌跡	アートディンク	SLG	98・X68	×
12月	時空の花嫁	工画堂スタジオ	RPG	88・98・MSX	△
12月	ミュージックボイスエディター　歌声人	パック・イン・ビデオ	?	98	×
12月	ソーサリアン・追加シナリオVol. 3	日本ファルコム	RPG	88・98・XI	?
12月	ザ・キング・オブ・シカゴ	ボーステック	AVG	98・X68	×
12月	マーダークラブＤＸ	リバーヒルソフト	AVG	TOWNS・X68	×
12月	ドラゴン	ログ	TB	88・98・MZ・X68	×
12月	ファーストクィーン	呉ソフトウェア工房	RPG	88・98・X68	
12月	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	SLG	88・98・TOWNS・XI・X68・MSX2	○
12月	エグザイル2	日本テレネット・RENO	ACRPG	88・98・MSX	?
12月	デスブリンガー	日本テレネット・RENO	RPG	88・98・X68	?
12月	リボルティーII	風雅システム	AC	XI	×
12月	R-TYPE	アイレム	AC	X68・MSX	
12月	マイト・アンド・マジック2	スタークラフト	RPG	88・98・FM・XI・MSX2	
12月	ペンギンくんWares 2	アスキー	AC	MSX	
12月	第4のユニットACT2	データウエスト	AVG	88・98・FM・XI・X68・MSX2	△
12月	アルゴー	呉ソフトウェア工房	RPG	88・98	
12月	ぎゅわんぶらあ自己中心派3	ゲームアーツ	TB	88・98	
12月	水滸伝・天命の誓い	光栄	SLG	88・98・TOWNS・XI・X68・MSX2	○
12月	野球道	日本クリエイト	SLG	88・98・XI	
12月	シュヴァルツシルト	工画堂スタジオ	SLG	88・98・TOWNS・X68・MSX	△
12月	ティル・ナ・ノーグII	システムソフト	RPG	98	
?月	獣神ROGUS	ランダムハウス	RPG	98	×
?月	R・TYPE	日本テレネット・NEC	AC	88	?
?月	メイキング・オブ・Miki	ジャスト	?	88・98・MSX2	×
?月	夜の天使たち私鉄沿線殺人事件	ジャスト	AVG	88・98・MSX2	×
?月	昇龍	ジャスト	TB	98	×
?月	Breaker	ジャスト	RPG	MSX2	×
?月	クライシス	ジャスト	TB	88	×
?月	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	RPG	88・98・FM・XI・MSX	
?月	熱血高校ドッジボール	シャープ	AC	X68	

発売年月	ソフト名	ソフトハウス名	ジャンル	対応機種	入手
12月	アシュギーネ	Ｔ＆Ｅソフト	AC	MSX2	×
12月	アンドロギュヌス	日本テレネット・RENO	AC	88・MSX	?
12月	プロ野球ＦＡＮ	日本テレネット・RENO	?	88・98・FM・XI・MSX	?
12月	麻雀悟空	シャノアール	TB	88・98・FM・TOWNS・X68・MSX・MSX2	×
12月	シルフィード	ゲームアーツ	AC	88	
12月	ソーサリアン	日本ファルコム	RPG	88・98・XI	○
12月	殺意の接吻	リバーヒルソフト	AVG	88・98・FM・XI・X68・MSX2	△
12月	マイト・アンド・マジックＩ	スタークラフト	RPG	88・98・FM・XI・MSX2	
12月	Ｍｒ．プロ野球	クリスタルソフト	SLG	88・98	
12月	かわいそう物語	システムソフト	AVG	88・98	
12月	ティル・ナ・ノーグ	システムソフト	RPG	88・98・MSX2	
12月	F-15ストライクイーグル	システムソフト	SLG	88・98・MSX2	
12月	ガイフレーム	日本コンピュータシステム	SLG	88・98・XI	
12月	ティル・ナ・ノーグ	システムソフト	RPG	98	
12月	軍人将棋	パック・イン・ビデオ	TB	MSX2	×
12月	ラ・フェール	パック・イン・ビデオ	AVG	MSX2	×
12月	麻雀大会	光栄	TB	98	○
12月	太平洋の嵐	G.A.M.	SLG	88・98	
12月	電脳水滸伝	HOT-B	AVG	88・98・FM・XI	
?月	コスモスクラブ	ジャスト	AVG	88・98・MSX2	×
?月	麻雀武蔵	コスモスコンピューター	TB	98・TOWNS・X68	×
?月	天使たちの午後II・番外編	ジャスト	AVG	88・98・MSX2	×
?月	キング・オブ・マジック	コスモスコンピューター	SLG	98	×
1988年1月	ディアブロ	ブローダーバンドジャパン	PZ	88・98	
1月	ダイレス	ボーステック	AC	MSX2	×
2月	今夜も朝までパワフル麻雀	デービーソフト	TB	88・98・XI	
2月	スーパー大戦略	システムソフト	SLG	88・98・FM・TOWNS・XI・X68・IBM	
3月	養成ギブス	日本テレネット・RENO	?	88・98・FM・XI	?
3月	サジリ	日本テレネット・RENO	ACRPG	88・98・XI	?
3月	ロードオブウォーズ	システムソフト	RPG	88・98	
3月	アルギースの翼	工画堂スタジオ	RPG	88・98・XI・MSX	×
3月	忍者	ボーステック	SLG	MSX2	×
3月	プレデター	パック・イン・ビデオ	AC	MSX2	×
3月	源平討魔伝	電波新聞社	AC	X68	
4月	YSII	日本ファルコム	RPG	88・98・FM・XI・MSX2	○
4月	パロディウス	コナミ	AC	MSX	
4月	シルバーゴースト	呉ソフトウェア工房	RPG	88	
4月	井出洋介の実戦麻雀	パック・イン・ビデオ	TB	MSX2	×
4月	一石にかける青春	ログ	TB	88・98・MSX2	×
4月	アグニの石	ハミングバードソフト	AVG	88・MSX2	×
5月	プロ野球激突ペナントレース	コナミ	AC	MSX	
5月	王家の谷エルギーザの封印	コナミ	AC	MSX	
5月	アークス	日本テレネット・ウルフチーム	RPG	88・98・FM・XI・X68・MSX2	?
5月	アークティック	アートディンク	PZ	88・98・FM・XI	×
5月	めぞん一刻完結編	マイクロキャビン	AVG	88・98・FM・XI・MSX	
6月	天地を喰らう	ウインキーソフト	RPG	88・98	
6月	維新の嵐	光栄	SLG	88・98・TOWNS・XI・X68・MSX2	○
6月	DERRINGER	ジャスト	AVG	88・98・MSX2	×
6月	ファンタジーIII	スタークラフト	RPG	88・98・FM・XI・X68	
6月	大戦略IIデータコレクション	システムソフト	SLG	98	
7月	Ａ列車で行こうII	アートディンク	SLG	98・X68	×
7月	魔獣戦記ガーディアン	パック・イン・ビデオ	RPG	88・98	×
7月	ソーサリアン・追加シナリオVol.I	日本ファルコム	RPG	88・98・XI	○
7月	アレスタ	コンパイル	AC	MSX	
7月	ソーサリアン・追加シナリオ＆ユーティリティ	日本ファルコム	RPG	88・98・XI	?
7月	原宿アフターダーク	工画堂スタジオ	AVG	88・98・MSX	×
7月	第4のユニットACT I	データウエスト	AVG	88・98・FM・XI・X68・MSX2	△
7月	カオスエンジェルス	アスキー	RPG	88・MSX	
7月	スーパー大戦略マップコレクション	システムソフト	SLG	88・98・X68	
7月	アクロジェット	システムソフト	SLG	88・98・MSX2	

発売年月	ソフト名	ソフトハウス名	ジャンル	対応機種	入手
12月	アルカノイド	タイトー	AC	MSX	
12月	夢幻戦士ヴァリス	日本テレネット・RENO	AC	88・98・FM・X1・MSX	?
12月	めぞん一刻	マイクロキャビン	AVG	88・98・FM・X1・MSX	
12月	くりぃむレモン	ジャスト	AVG	88・98・FM・X1・MSX	×
?月	GunShip（英語版）	マイクロプローズジャパン	SLG	IBM	×
?月	ウォーニング	コスモスコンピュータ	SLG	88・98・X68・MSX2	×
?月	億万長者	コスモスコンピューター	SLG	88・98・FM・X1	×
1987年1月	FIREBALL	ハミングバードソフト	TB	FM・MSX2	×
2月	ディーヴァ	T＆Eソフト	SLG	88・FM・X1・MSX/MSX2	×
2月	デウリング	ビクター音産	AVG	98	
3月	ロマンシア	日本ファルコム	AVG	88・X1	×
3月	DEATH FORCE	リバーヒルソフト	RPG	FM	×
3月	イミテーションシティ	データウエスト	AVG	88・98・FM・X1	×
3月	ヤング・シャーロック	パック・イン・ビデオ	AVG	MSX2	×
3月	エルスリード	日本コンピュータシステム	SLG	88・98	
3月	ファンタジーII	スタークラフト	RPG	88・98・FM・X1	
3月	大戦略II	システムソフト	SLG	98	
4月	エイリアン2	スクウェア	AC	MSX	
4月	ジーザス	エニックス	AVG	88	
4月	ぎゅわんぶらあ自己中心派1	ゲームアーツ	TB	88・98	
4月	上海	システムソフト	TB	88・98・FM・X1・X68・MSX2・NAVI	
5月	OGRE	システムソフト	SLG	98・X1・MSX	
6月	YS I	日本ファルコム	RPG	88・98・FM・X1	○
6月	地球防衛軍	アートディンク	SLG	88・98・X1	×
6月	サイキックウォー	工画堂スタジオ	RPG	88・98・FM・MSX	×
6月	うる星やつら	マイクロキャビン	AVG	88・98・FM・X1・MSX	
7月	ラプラスの魔	ハミングバードソフト	RPG	88・98・X1・X68・MSX2	×
7月	ドラスレ4・ドラスレファミリー	日本ファルコム	RPG	MSX・MSX2	×
7月	デジタルデビル・女神転生	日本テレネット・RENO	ACRPG	88・FM・X1・MSX	?
7月	アルバトロス名門1・オークヒルズ	日本テレネット・RENO	SLG	88・98・FM・X1	?
7月	アルバトロス名門2・ジュンクラシック	日本テレネット・RENO	SLG	88・98・FM・X1	?
7月	T・D・F	データウエスト	SLG	88・98・FM・TOWNS・X1・X68・MSX2	×
7月	スーパーレイドック	T＆Eソフト	AC	X1・MSX	×
7月	マンハッタン・レクイエム	リバーヒルソフト	AVG	88・98・FM・X1・X68・MSX2	△
7月	大戦略マップコレクション	システムソフト	SLG	88・98	
8月	ラビリンス	パック・イン・ビデオ	AVG	88・X1・MSX	×
8月	ドラゴン・バスター	エニックス	AC	88	
9月	ルクソール	日本テレネット・RENO	AC	88・FM・X1	?
9月	ザ・リターン・オブ・イシター	エス・ピー・エス	RPG	88・98・FM・X1・X68	○
9月	ソープランド・ストーリー	ハード	AVG/RPG/SLG	88・98・FM・X1	×
9月	極楽鳥パラダイス	ログ	AVG	88・FM・MZ・X1・MSX2	×
9月	ワールドゴルフII	エニックス	SLG	88	
9月	大戦略IIエディタセット	システムソフト	SLG	98	
9月	バットマン	パック・イン・ビデオ	PZ	MSX2	
10月	レジェント	クエイザーソフト	AC	88・X1	
10月	F1スピリット	コナミ	AC	MSX	
11月	神羅万象	日本テレネット・RENO	AC	88	?
11月	YAKSA	WOLF TEAM	ACRPG	88・98・FM・MSX	?
11月	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	SLG	88・98・X68・MSX・MSX2	○
11月	TMT	ボーステック	AC	MSX2	×
11月	クリムゾン	クリスタルソフト	RPG	88	
11月	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	ゲームアーツ	TB	88・98	
11月	抜忍伝説	ブレイングレイ	RPG	88・98・X1	
11月	ウイングマンスペシャル	エニックス	AVG	88・98・FM・X1・MSX	
11月	ハウ・メニ・ロボット	アートディンク	SLG	88・98・FM・X1・X68・MSX	×
11月	ハイドライドIII	T＆Eソフト	RPG	88・MSX・MSX2	×
11月	天使たちの午後II・美奈子	ジャスト	AVG	88・98・FM・X1・MSX2	×
11月	ファミリービリヤード	パック・イン・ビデオ	TB	MSX2	×
11月	ファンタジーナイト	システムソフト	SLG	98	
12月	ディーヴァSTORY7	T＆Eソフト	SLG	98	×

【ジャンル】AVG：アドベンチャーゲーム／RPG：ロールプレイングゲーム（アクションRPG、リアルタイムRPGも含む）／SLG：シミュレーションゲーム／AC：アクションゲーム（シューティング、格闘ゲームも含む）／PZ：パズルゲーム（アクションパズルゲームも含む）／TB：テーブルゲーム（トランプ・囲碁・将棋・麻雀等）

発売年月	ソフト名	ソフトハウス名	ジャンル	対応機種	入手
12月	爆走バギー	ポーステック	AC	XI	×
12月	天使たちの午後・番外編	ジャスト	AVG	88・98・FM・XI	×
?月	聖女ぱにっく	コスモスコンピュータ	AVG	88・FM・XI・MSX	×
?月	超戦士ザイダー・ベガス編	コスモスコンピュータ	RPG	88・FM・XI・MSX	×
?月	超戦士ザイダー・ユング編	コスモスコンピュータ	RPG	88・FM・XI・MSX	×
?月	聖女伝説	コスモスコンピュータ	AVG	88・FM・XI・MSX	×
?月	RIGLAS	ランダムハウス	RPG	88・98・FM・MZ・XI	×
1986年2月	SeeNa	システムソフト	AC	88	
2月	RELICS	ボーステック	AC	66・88・98・FM・XI・X68・MSX	×
2月	アルバトロス	日本テレネット・RENO	SLG	88・98・FM・XI・MSX	?
2月	レイドック	T&Eソフト	AC	FM・MZ・MSX2	×
3月	大戦略パワーアップセット	システムソフト	SLG	98	
3月	魔城伝説	コナミ	AC	MSX	
4月	アリオン	アスキー	AVG	88・FM・XI・MZ	
4月	キャッスルエクセレント	アスキー	AC	88・98・FM・XI・MSX	
4月	ブラスティー	スクウェア	RPG	98・XI	
5月	SeeNa WIDESCREEN	システムソフト	AC	88	
5月	冒険浪漫	システムソフト	AC	88・MSX	
5月	ツインビー	コナミ	AC	MSX	
5月	ファイナルゾーン	日本テレネット・RENO	AC	88・XI・MSX	?
6月	魔法使いウィズ	ソニー	AC	MSX	
6月	覇邪の封印	工画堂スタジオ	RPG	88・98・FM・XI・MSX	×
6月	キングスナイト	スクウェア	AC	88・XI	
6月	エリカ	ジャスト	AVG	88・98・FM・XI・MSX	×
6月	スーパーランボー	パック・イン・ビデオ	AC	88・FM・XI	×
7月	マーベラス	データウエスト	RPG	88・98・FM・MZ・XI	×
7月	アルファ	スクウェア	AVG	88・FM・XI	
7月	賢者の遺言	アスキー	AVG	88	
7月	ザナック	ポニー	AC	MSX	
7月	マイティヘッド	ソフトプロ	AC	98	
8月	大戦略	システムソフト	SLG	88・XI・FM・MAC	
8月	アルバトロス・ワールド	日本テレネット・RENO	SLG	88・98・FM・XI	?
8月	リ・バース	エス・ピー・エス	?	88・98・FM・MZ・XI	×
8月	アルバトロス・エキスパート	日本テレネット・RENO	SLG	88・98・FM・XI	?
8月	アルバトロス・ビジュアル	日本テレネット・RENO	SLG	88・98・FM・XI	?
8月	ファンタジーⅠ	スタークラフト	RPG	88・98・FM・XI	
8月	照魔鏡の伝説	スタークラフト	AVG	88・98・FM・XI	
8月	メルヘンヴェールⅡ	システムサコム	RPG	98	
8月	殺人倶楽部	リバーヒルソフト	AVG	88・98・FM・XI	×
9月	信長の野望・全国版	光栄	SLG	88・98・9821・X68・MSX・MSX2	○
9月	カサブランカに愛を	シンキングラビット	AVG	88・98	
9月	クリスタルブリズン	ボーステック	AVG	88・XI	×
10月	ロマンシア・ドラスレJR	日本ファルコム	AVG	88・98・XI・MSX	×
10月	エリシュオン	システムソフト	SLG	98	
10月	太陽の神殿・アステカ2	日本ファルコム	AVG	88・98・FM・XI	×
10月	ザナドゥ・シナリオ2	日本ファルコム	RPG	88・98・FM・XI	×
10月	夢大陸アドベンチャー	コナミ	AC	MSX	
10月	うっでぃぽこ	デービーソフト	AC	88・98・FM・XI・MSX	
11月	ゴルコス	データウエスト	AVG	88・98・FM・XI	×
11月	りっくとみっくの大冒険	ハミングバードソフト	AC	MSX2	×
11月	ホテル・ウォーズ	ボーステック	SLG	88・98・FM・XI	×
11月	トップル・ジップ	ボーステック	AC	88・98・FM・MSX2	×
11月	ガルフォース	ソニー	AC	MSX	
11月	スーパーランボースペシャル	パック・イン・ビデオ	AC	MSX2	×
11月	スペースキャンプ	パック・イン・ビデオ	AC	MSX2	×
11月	ウイングマン2	エニックス	AVG	88・98・FM・XI・MSX	
12月	SHOC188	システムソフト	TB	88	
12月	アート・オブ・ウォー	ブローダーバンドジャパン	SLG	98	
12月	ドラゴンクエストⅠ	エニックス	RPG	MSX	
12月	アルゴー	クレソフト	RPG	88・98	

【対応機種】 60：PC-6001／66：PC-6601／88：PC-8801シリーズ／98：PC-9801シリーズ／9821：PC-9821シリーズ／FM：FM8FM7シリーズ／TOWNS：FMTOWNSシリーズ／MZ：MZシリーズ／XI：XIシリーズ（TARBOも含む）／X68：X68000シリーズ／MSX：MSXシリーズ／MSX2：MSX2シリーズ／DOS/V：DOS/V／WIN：Windows／IBM：IBM-PC／MAC：Machintosh

ソフト一覧　1985〜1988年

①【入手可能】

「○」回答であっても、機種のバージョンによっては作動しないものもあると考えられるので、ショップ及びソフトハウスに確認をとってください。

【○：入手可能／×：入手不可能／△：機種によって可能】

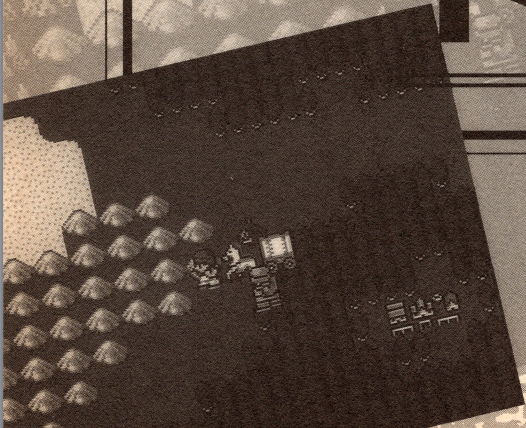
②【編集部より読者へ】

【入手可能】の欄にマークが付いているものに関しては、ソフトハウスからの回答をえられたもので、データに関しては正確なものと思います。マークが付いていないものは、さまざまな資料をもとに編集部が調べたもので、データの正確性については責任を負いかねます。ただし、そのソフトが発売されていたことは事実です。また〈?〉マークは、不明を意味しています。ソフトハウスからの回答でも、この時代のソフトに関しては保存データがないところも多く、正確なデータを明記できなかったようです。

発売年月	ソフト名	ソフトハウス名	ジャンル	対応機種	入手
1985年1月	イー・アル・カンフー	コナミ	AC	MSX	
1月	グーニーズ	コナミ	AC	MSX	
2月	ファンタジアン	クリスタルソフト	RPG	88・98・X1	
2月	エルドラド伝奇	エニックス	AVG	88・98・FM	
2月	王家の谷	コナミ	AC	MSX	
3月	トリトーン	ザインソフト	RPG	88・98・X1・MZ	
3月	TOKYOナンパストリート	エニックス	SLG	88・FM・X1	
3月	道化師殺人事件	シンキングラビット	AVG	88・98・MZ	
3月	フィンランディア	システムソフト	AC	PC-100	
3月	アルハンブラ	システムソフト	AC	PC-100	
4月	テグザー	ゲームアーツ	AC	88	
4月	ザ・キャッスル	アスキー	AC	88・98・FM・X1	
4月	ウィザードリィ	アスキー	RPG	88・98・FM・X1	
6月	遊撃手	システムソフト	SLG	98	
6月	探検隊第2弾	データウエスト	AVG	88・FM・MZ・X1	×
6月	軽井沢誘拐案内	エニックス	AVG	88・98・FM・MSX	
6月	立体版遊撃王	システムソフト	SLG	98	
7月	蒼き狼と白き牡鹿	光栄	SLG	88・X1・MZ	×
7月	超時空要塞マクロス・Dp	ボーステック	AC	88・FM・MSX	×
7月	棋太平	エス・ピー・エス	TB	88・98・FM・MZ・X1・X68・WIN	○
8月	コズミックソルジャー	工画堂スタジオ	RPG	88・98・FM・X1・MZ・MSX	×
8月	Championship Lode Runner	システムソフト	PZ	88・98	
8月	メルヘンヴェールI	システムサコム	RPG	88・98・X1・MSX	
8月	アメリカントラック	日本テレネット・RENO	AC	60・88・98・FM・X1・MSX	?
8月	森田和郎の将棋	エニックス	TB	98・X1	
8月	サラダの国のトマト姫	ハドソン	AVG	88・98・FM・X1・MZ・SMC	
9月	ABYSSII・帝王の涙	ハミングバードソフト	AVG	88・98・FM・MZ・X1	×
9月	パズルパニック	システムソフト	PZ	88・98・MSX	
9月	WILL	スクウェア	AVG	88・FM・X1	
10月	HOTDOG	ボーステック	AC	60・66・88・FM・X1	×
10月	PALADIAN	ボーステック	RPG	88	×
11月	天使たちの午後	ジャスト	AVG	88・98・FM・X1・MSX	×
11月	現代大戦略	システムソフト	SLG	98	
11月	ザナドゥ	日本ファルコム	RPG	88・98・FM・X1・MSX	×
11月	新ベストナインプロ野球	アスキー	SLG	98・FM・MSX2	
11月	ペンギンくんWars I	アスキー	AC	60・66・88・FM・X1・MSX	
11月	マウスジグソー98	システムソフト	PZ	98	
12月	A列車で行こう	アートディンク	SLG	88・98・FM・MZ・X1	×
12月	GAGNANT	ハミングバードソフト	AC	MSX	×
12月	ランボー地獄のヒーロー	パック・イン・ビデオ	AC	MSX	×
12月	ナイトロア	日本デクスタ	AC	MSX	
12月	ZONE	システムサコム	AC	98	
12月	夢幻の心臓II	クリスタルソフト	RPG	88・X1	
12月	三國志I	光栄	SLG	88・98・9821・X1・X68・MSX・MSX2・	○
12月	対局囲碁	BPS	TB	98・FM	
12月	ハイドライドII	T&Eソフト	RPG	88・FM・MZ・X1・MSX	×

『ドラゴンクエスト』の魅力





「国民的ソフト『ドラゴンクエスト』の検証」

パラディン小田

大多数の人が、その発売を待ち望む『ドラゴンクエスト』。その人気は、もはやゲームの枠だけにとどまらない。各ゲーム誌の扱いや登場するキャラを使ったゲームなど、幅広い視点から『ドラクエ』の人気に迫る。

（プロフィール・パラディン小田
ゲーム開発に携わったこともあり、その後雑誌編集者として各方面で活躍。現在はフリーライター。）

年末の目玉は『ドラクエVI』だ!!

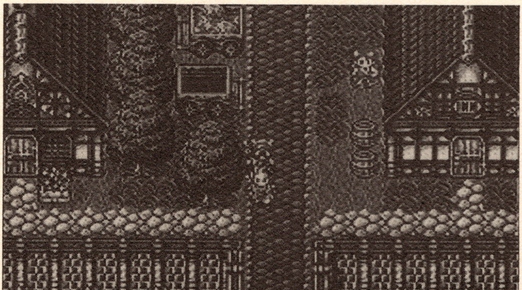
ついに、というか、やっと『ドラゴンクエストVI』の発売日が12月9日に決まった。

一昨年の7月に『ドラクエVI』の制作発表があって以来かれこれ2年半あったわけだが、この間にも発売日は何月になるといううわさは常に言われ続けてきた。やれ、秋に出るとか、いやいや、まだ出ない、とか。今年の12月に発売すると新聞発表になったときでも、12月には出ないといううわさ話があったくらいだ。

現に発売日が発表された今でも、その日に発売されるなんて信用していない人もいる。どうせ、『ドラクエ』のことだから、また遅れるに決まっている、と筆者も思っている。

なぜ、こんなに発売日を発表した今でも信用されないかというと、いままでの『ドラクエ』シリーズが発売されるまでの経過を知っているからである。前作でも発売前から、「いつごろに発売される」といううわさでもちきりだった。

たしか『ドラクエV』のときだったと思うが、一度5月に発売すると発表があった後で9月に伸びている。また、うわさ話の発売日はずるずると伸びる一方だから、なんとなく発売日が伸びているイメージが定着しちゃっ



『ドラゴンクエストVI』の町の画面だ。



『ドラクエVI』の戦闘画面。待ち遠しいぞ！

たためなんだろうね。

なぜ、こんなに発売日にこだわるかというと、それだけゲーム業界に影響を与えるソフトだからである。発売されれば、100万本以上は確実に売れる超大作RPGの『ドラクエ』。そのため、ユーザーは『ドラクエ』を購入するためにほかのソフトを買うのを控える。となると、『ドラクエ』発売日近くにソフトを発売しても売れなくなるのは必至だ。だから、ほかのメーカーは大物ソフトの発売日に敏感になるのだろう。しょうがないといえば、しょうがないんだけどね。

で、このまま発売日どおりの12月に発売されたら、クリスマス商戦に影響を与えることは確実だろう。例年ならこの時期には、クリスマス商戦をねらって100本以上のソフトが発売されるのだが、ほかのソフトメーカーが『ドラクエ』が発売されることを考慮してきたらと思うと……。もし今年のクリスマスに発売されるゲームの種類が例年よりも少なくなっているようであれば、『ドラクエ』の影響といっても間違いないだろう。これだけ、ゲーム業界に影響を与えるソフトが発売されるわけだから。

VIP扱いの各ゲーム誌

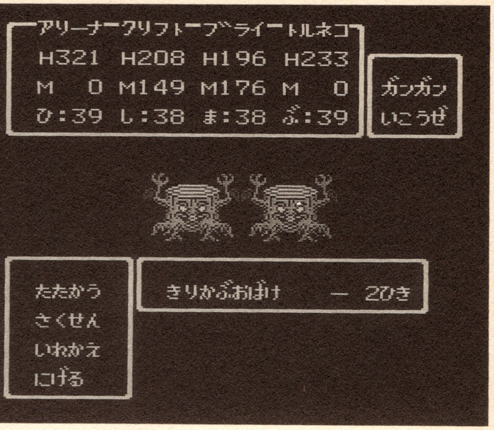
ゲーム業界に影響を与えるほどすごいソフトは、ゲーム専門誌での扱い方もスゴイ。人気がある大作ソフトであり、ユーザーも注目しているから、ゲーム専門誌もその分多くのページ数で紹介している。

ところが、よく読んでみると少ない情報量でやりくりして紹介しているのがうかがえる。どうでもいいようなことをイラストでわかりやすく紹介したり、すでに明らかになっていることをふたたび紹介しながら、ページ数を埋めていたりもする。

以前『ドラクエ』のロゴが発表になっただけで2ページも割いて紹介している専門誌があった。ほかにも、RPGではすでに当たり前になっているようなシステムであっても、『ドラクエ』のページでは、さも新しくすごいことのように紹介している。ほかのゲームであれば、こんな紹介の仕方は絶対に考えられないことだ。もしも、『他のキャラクターソフト』がスーパーファミコン版で出ることになったとしても、ゲーム専門誌の新作情報ページで、「本誌独占スクープ、これが○○○のロゴだ」ってことは、地球が逆回転してもないだろうしね。ま、これも書く側にとっては非常につらいと思うけどね。

やはりゲーム専門誌で大量のページ数で『ドラクエ』を紹介するのも、『ドラクエ』の持つ影響なんだろうね。またゲーム専門誌に影響を与えているばかりでなく、一般誌にも影響を与えている。

以前どこかの雑誌に『ドラクエV』のボス



の姿がスクープされていた。なんで、と思う反面、『ドラクエ』の持つ影響力を痛感した。日本全国民が知っているゲームであるからこそ、そのゲームに登場する大ボスをスクープする価値が出てくるんだろうしね。それだけすごいゲームだということがわかるし、それだけ、知名度が高いゲームだということがわかる。

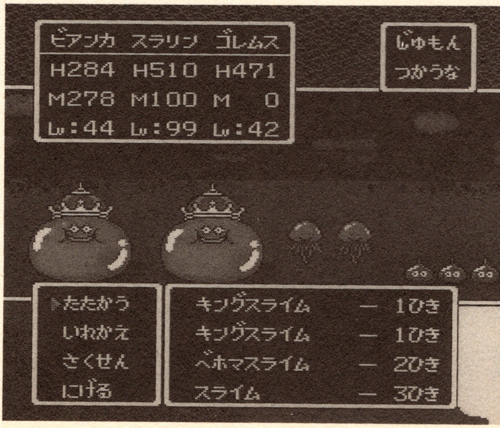
はたして、今度発売される『ドラクエⅥ』でも大ボスの姿が一般誌でお目見えするのだろうか楽しみではある。その反面、自分がプレイする前に大ボスの姿を見てしまうのは、ゲームをプレイしたときの楽しみが半減してしまうので、できればスクープはしないでほしいと個人的には思うのだが……。

違った視点の『ドラクエ』の楽しみ方

先ほども話したが、『ドラクエ』には長期に渡って開発されるうえに遅れることからも、ゲーム専門誌で掲載する情報におもしろいことが起きる。というのは、開発途中の画面写真が見られるのである。たいていのソフトは、ある程度完成してから情報やゲームの画面写真を紹介するので、発売になったゲームと専門誌で公開した画面写真が変わることは少ない。ところが『ドラクエ』では開発中の画面が見られることがたびたびある。

『ドラクエV』のときだが、発売する1年ぐらい前に専門誌に戦闘シーンの画面写真が掲載された。しかし、ゲームになった戦闘シーンは全然違うのである。そのとき公開された戦闘シーンの背景はシンプルで少し寂しいものだったし、敵の並び方も横一直線ではなく、ほかのモンスターに比べ少し前に出ているモンスターもいれば、後ろに下がっているモンスターもいた。

このとき紹介していたモンスターに鯨みたいなのがいたが、ゲームには登場しなかったし、ヒャドの呪文を使ったときのアニメーションが紹介されていたが、なぜかゲームでは使えるキャラクターがひとりもいないため、見ることはできなかった。ゲームの専門誌のバックナンバーを持っている人は見比べると、



ゲームになったときとの違いがわかっておもしろいぞ。

また、おかしな現象は専門誌だけじゃなく、グッズ関係にもある。『ドラクエV』が発売されるときと合わせて発売されたグッズに、冒険の書というものがある。

これは、ゲームをプレーするときに役に立つグッズで、この中にモンスターカードが入っていた。このモンスターカードにゲームに登場するすべてのモンスターが紹介してあれば不思議に思わないのだが、このカードは仲間になるすべてのモンスターと、それ以外の数10匹のモンスターだったのだ。

なんで、仲間にもならないモンスターが混じっているのかと変に思うが、この変なカードは仲間になる予定のモンスターたちだったと思えば納得がいく。カードのほうは先に制作していたが、ゲームのほうが何らかの都合で仲間になるキャラクターを減らしてしまったため、変なカードができてしまったのではないかと推測できる。このように、『ドラクエ』では変な現象が起こった。『ドラクエVI』でも、いま公開になっている画面写真や情報が、発売になったゲームと違うなんてことがあるかも知れない。そういった視点で、『ドラクエ』の情報を見ていくと、違った楽しみができておもしろいかも知れないぞ。

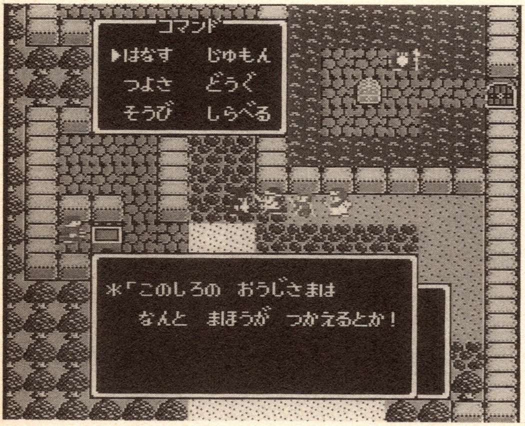
妥協のないソフトが『ドラクエ』だ

『ドラクエ』の発売日がズルズル延びているイメージがあるせいか、他のソフトと比べて『ドラクエ』は開発にかなりの時間がかかっているように思える。実際開発に時間がかかっているとは思うのだが、おそらく『ドラクエ』には納期があってないようなものなのだろう。

普通ソフトを開発する場合、いつまでに完成させなければならないという納期という制約がある。その納期までに完成させないと、会社側に経営上で損害を与えかねないという、イヤな締め切りってやつです。その納期のせいで、悲しいことに完成度の低い状態のソフトが発売されたりすることがたまにあるということも聞く。

ところが『ドラクエ』にも当然目安の納期はあると思うのだが、納期に遅れるよりは、いいものが完成するまでは妥協しない、開発が満足いくところまで仕上がらないうちは発売しない、という姿勢で制作しているのかもしれない。これは、ゲーム業界のみならず、全国民が期待しているゲームなので、『ドラクエ』の名を汚すような内容ではいけないという、プレッシャーやプライドから、そういう状況を生み出したのではないかと思う。

きっと、『ドラクエ』という大作ソフトであるがために生んだ宿命なのかもしれない。それゆえ、あんなにすばらしいソフトが完成するのだろう。『ドラクエ』を制作するスタッフ



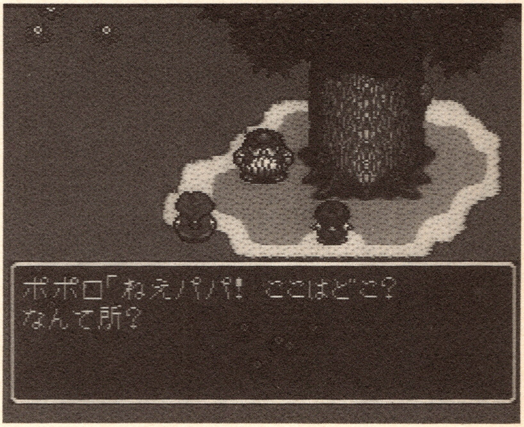
の方々にとっては大変だと思うが、これからもそのスタンスで『ドラクエ』を制作していっていただきたい。そう願うしだいであると同時に、ほかのソフトも納期というやっかいなものに負けないで、質の高いソフトを制作してほしいものだ。

まあ、難しい問題だと思うし、理想論かもしれないが、高いお金を出してゲームを買う人を裏切らないものを作ってほしい。

ヒット作に産む『ドラクエ』のキャラ

『ドラクエ』の影響もあって大ヒットしたソフトとして忘れてはならないのは、チュンソフトから発売された『トルネコの大冒険』だろう。これは『ドラクエ』のもつ国民性とキャラクターの魅力をみごとに引き出したゲームだと思う。

知っている人も多いと思うが、『トルネコ』のゲームシステムは、かなり昔のパソコンゲームであった『ローグ』がベースになっている。この『ローグ』はシンプルなゲームで、毎回スタート時にはレベル1から始まり、ランダムで作り上げられるダンジョン内をどれだけ奥深く潜って冒険できるかを競い合うというものだ。



画面はパソコンの文字である〝#〟や〝*〟といった記号が主人公だったり、モンスターだったりした。いまでは、キャラクターは、キレイなグラフィックで表現されているが、昔のパソコンはグラフィックの能力が乏しく記号化されたものが動きまくっていたのだ。

それでも、その当時のゲームフリークたちは熱狂してハマった。毎回変わるダンジョンの構成にドキドキし、いつどこでどんな敵に出会うかわからない緊張感を楽しみ、どこまで潜れるか競い合ったものだ。

ただし、初心者は『ローグ』の楽しさを理解する前に複雑なゲームシステムを理解するところで飽きてしまう。でも、だれもが知っている『ドラクエ』のキャラクターを起用することで、初心者でも、『トルネコ』を楽しめるようにしたのである。

そこがわかるのが、ダンジョンを冒険していて初めての敵に遭遇したときである。まったくオリジナルのキャラクターだったら、どんな攻撃を仕掛けてくるのか理解できないまま攻撃され、やられることがあると思う。ところが『ドラクエ』のキャラクターであったから、どんな攻撃をしてくるか予想をし戦略を立てて戦うことができた。たとえやられたとしても、懐かしい敵に会った喜びがあるので、怒りも半減した。

また、落ちている武器や巻物などにしても、『ドラクエ』でおなじみのものばかりなので、武器の強さや巻物の効果などはある程度理解できている分、マニュアルを見なくてもすんなりとプレーできるし、戦略も立てやすい。

©1993 CHUN SOFT

そういった『ドラクエ』の持つ知名度のおかげで『トルネコ』がプレーしやすくなったことは確かだし、それに『ドラクエ』とは違った世界をおなじみのキャラクターが活躍することで、キャラクターの持つ魅力をまったく違う角度から楽しめる。

今までは2次元的で正面からしか見たことないキャラクターたちが、立体的に前後左右から見られ、それにダンジョン内を動き回るだけで十分楽しめると思う。あのキャラクターはどんな動きをするのだろうかとか、どんなキャラクターが登場するのかと思うだけで楽しい。

『トルネコ』は、『ドラクエ』のもつ影響力をうまく引き出して成功したゲームだと思う。これがオリジナルのキャラクターだったら、あそこまで売れていないと思うのは、オレだけじゃないはずだ。

チュンソフトの『シレン』の今後は？

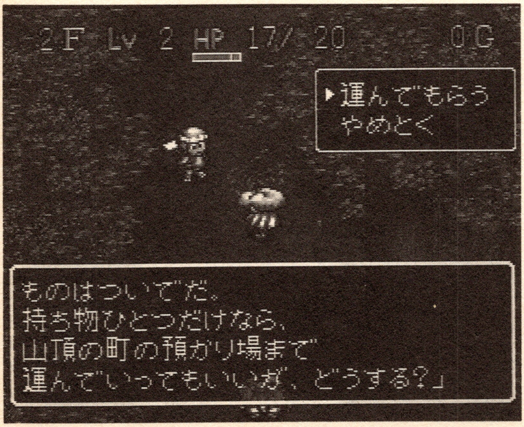
ところが、続編の『シレン』は『ドラクエ』のキャラクターではなく、まったくオリジナルのキャラクターである。あれだけ、『ドラクエ』の影響力を知っているハズのチュンソフトがなぜキャラクターを変えてきたのか疑問に思う人もいるとは思う。ユーザーも再びトルネコが活躍する姿を楽しみたいと思うハズである。

ところが、ゲームの内容をゲーム専門誌で読んでみると、そうせざるえない状況だったのだとうなずける点が多い。

『シレン』では、お店から品物を盗んだり、またそのほかいろいろなことができる内容だったり、『ドラクエ』にはいないタイプのモンスターが多く登場する。『ドラクエ』のキャラクターを使うことで多くの規制ができる反面、まったく使わないことで自由度が広がっているのである。

このゲームでまったくオリジナルのキャラクターを起用したのも、その自由度を広げて、ゲームのおもしろさを追求したからであろう。専門誌に紹介されている『シレン』のゲーム内容を読む限りでは、ゲームはおもしろそうなのだが、なぜか人気のほうはいまいちなのである。ゲーム専門誌の人気投票を見ても上位にランキングされることはなく、見かけないことさえもある。

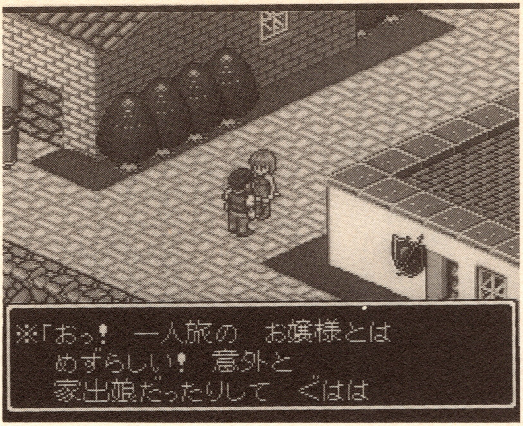
こういった状況をみると、やはり『ドラクエ』のもつ影響力がスゴイと思ってしまうのだが、ゲームの内容が正当に評価されないのは残念である。最近のチュンソフトの広告では、『シレン』が『トルネコ』と同じタイプのゲームだというのを2ページの見開きで並べてアピールしている。これをみると、チュンソフトの苦労がうかがえてならない。はたして、『シレン』はどのくらい売れるのか見守りたいと思う。



別ジャンルでの『ドラクエ』キャラの活躍を望む

かなり昔だが、『ドラクエⅣ』のアリーナのキャラクターを使ったアクションゲームが開発されているといううわさがあった。結局、現時点では発売されていないので、単なるうわさだったかと思うのだが、そうでもないみたいなのだ。

なぜ、そんなことが言えるのかというと、『レディーストーカー』をプレーして見ればわかると思う。このゲームの主人公はやんちゃな女の子。そのオトモにふたりのコックとじいさんがいる。敵のモンスターに、スライム系のモンスターに匹敵する敵でトマトンがいるが、毒をもったトマトンはいるは、逃げ足は早いが倒すと多くの経験値がもらえるトマトンもいる。はたまた、巨大なトマトンまで登場する。これを見る限りでも、あきらかに『ドラクエⅣ』をまねしているとか思えないのだが……。ここまであからさまにまねる必要があるだろうか不思議である。

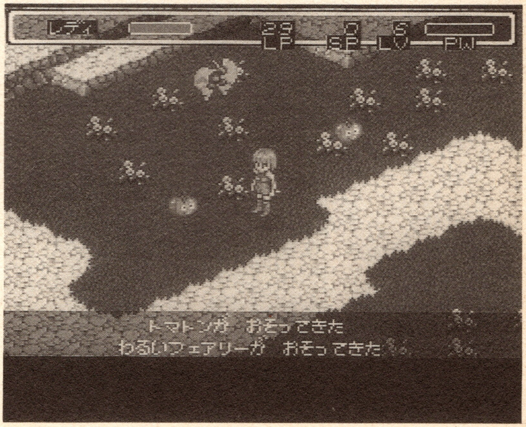


これは、オレの推測でしかないが、最初はうわさどおりにアリーナが活躍するゲームを制作していて、急遽なんらかの事情によって『ドラクエ』のキャラクターが使えなくなり、まったく別のものに差し替えて出さなくてはいけなくなったように思える。とにもかくにも真相はわからないが、そのように思えて仕方がないのはオレだけじゃないはずだ。

『レディーストーカー』がもしも『ドラクエ』のキャラクターを使えていたのなら、いまよりも10倍以上は売れていたのに……。そう思うと残念でならない。

★ ★

それにしても、もっと『ドラクエ』のキャラクターを起用した別のジャンルでのゲームが多く出てきて、それで楽しんでみたいと思っているユーザーも多いはず。このユーザーの願いをエニックスが聞いてくれて、今後『ドラクエ』という世界をいろんな角度から楽しめるような状況になってほしいものだ。



『ドラクエ』サブブック執筆者による「知ら伝」の夏は暑く…

村上 紳（神 和也）

それは1本の電話依頼から始まった

「知られざる伝説」は、『ドラクエ』シリーズの数多いサブブックの中でも、読者に指示されている本である。この短編集はゲームに登場した「脇役」を主人公とした、ある意味ではオリジナルのお話である。

この短編集を書いてみないかという電話が、知り合いのO女史から入ったのは、一昨年の秋。モノは「知ら伝V」で、プロット（業界用語で、要は「素案」みたいなもの）はデキているので、中身を書いていただきたいということであった。

この業界にいれば、たいへん魅力的なお話である。しかも、わが家では新車を購入したばっかりだったので、金欲しさで引き受けた仕事といっても過言ではない（Oさん、ゴメンナサイ…）。「今、『ドラクエ』の小説を書いててね…」

そんなヨタ話を友人にしているウチは、まだよかった。本当の苦労は、年明けから始まったのである。

世界観の維持とオリジナル性

何しろ書き始めたら、コレがまた難しい。何しろゲームのヒントになるようなことはダメ（でもコレは当たり前だ。小説といってもあくまでサブブック。ゲームを阻害するようなマネはしちゃいけないのだ）。世界観を維持しなければボツ。表現を考える。締め切りを守れ（コレも当たり前だが、そんなにきっちりした人間なら、この業界に入ってはいないと思うゾ…）。

たかが、サブストーリーの短編集、されど『ドラクエ』。世界感を維持し、なおかつそのなかでオリジナル性を持たせせようともがく物書き。いやぁ～たいへんな作業でした。

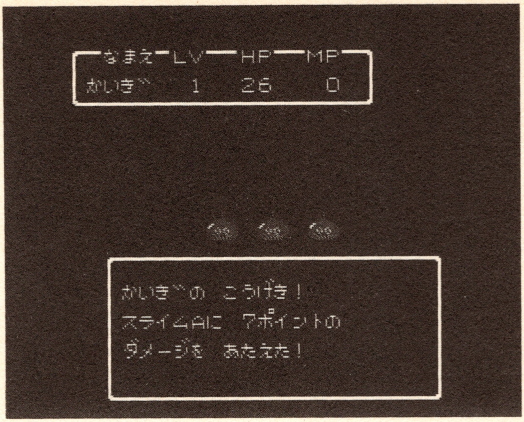
結局O女史にいただいた、ありがたくも嫌みたっぷりのお言葉。

「あなたへの発注がいっちばん早くて、あなたの原稿が最後の入稿でしたわ」

ハイ、反省しております。でも、デキは気に入っていただけたらしく、「知ら伝V」の最初から3本は私の作品となっています（アレも嫌みのつもりなのかナァ…?）。「神和也」名義で書いた駄文ですが、もしよろしければお読みいただきたいと思います。そして、ぜひ次の機会にも、お仕事ちょうだいできたらと、思っております。今度こそ、締め切り守りますから（ホントかナァ…）。



序曲から流れる世界の一貫性が『ドラクエ』音楽の魅力



【前田祥丈】

『ドラゴンクエスト』の音楽の世界。だれもが口ずさむようなメロディーは、シリーズを通しての世界観があればこそ、皆の心をうつ。

ドラクエミュージックの基本は序曲…

人によっていろいろあるかもしれないが、やっぱりシリーズ全体を代表する曲といえば「序曲(オーバーチュア)」だろう。西洋中世のお城をイメージするようなファンファーレ風フレーズが印象的なこの曲は、『ドラゴンクエスト』シリーズを通じてオープニング・テーマとして使われている(『III』だけはオープニング・タイトルがない)。このメロディを聴くと〝さあ始めるぞ〟とパブロフの犬的にアドレナリンが増えてしまう体になってしまっているのは僕だけではないだろう。

この「序曲」もゲームごとにすべて微妙にアレンジが異なっていて、聴き比べてみてもおもしろい。『V』と『I・II』はスーパーファミコンソフトということもあってサウンド的にはゴージャスになっているが、ファミコン版でも『IV』では3音だけでできているとは思えないようなスピード感あふれるみごとなアレンジが聴ける。

この「序曲」からスタートして「城」「街」「広野」と続いていく場所別テーマ曲の流れが『ドラクエ』ミュージックの基本だ。ゲームのベーシックな活動場所に流れる音楽同士に違和感がなく、どれもメロディアスでいながら、それぞれのシーンの表情をクッキリと浮き上がらせてくれるというのが、実は大きなポイントだ。つまり、ひとつのトータルなゲームをベーシックに支える音楽はスムーズに展開していく交響曲の〝モチーフ〟のように作られているのだ。

『ドラゴンクエスト』の音楽は、この「序曲」からゲームごとに書き下ろされた「城」「街」「フィールド」のテーマへとスムーズに展開していくトータル感が最大の魅力なのだ。そして、こうしたゲームのベーシックを支える音楽に、戦闘シーンをはじめとするさまざまなイベントを飾る音楽が加わって、『ドラゴンクエスト』の音楽は組曲としての色彩を強めていく。

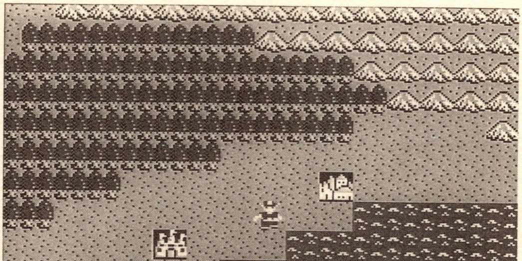
たとえば『I』の「洞窟」のテーマや「竜王」のテーマ、『III』の「ジパング」を含むエスニックな街や村のテーマや「おおぞらをとぶ」のような印象的メロディは、それぞれのゲームの個性を象徴する音楽だった。

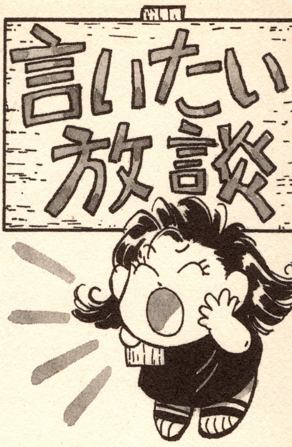
ドラクエの音楽には明確な世界観がある●●●

シリーズの中でも『IV』はユニークだ。ゲーム自体が5部構成のオムニバスになっており、音楽も主人公たちのテーマを基本に各部の性格を大切にした音楽が提示される。なかでも、人気キャラクターであるトルネコを主人公にした第3部は音楽的にも遊び心が楽しい。そして、登場人物が集合する第5部は全体のハイライトとしてドラマティックなモチーフが展開されていく。

個人的な感想だけれど、この『IV』の音楽をファミコンが生んだ音楽の頂点と言っていいのではないだろうか。

最初にも触れたように『V』と『I・II』はスーパーファミコンとなり、音源的にもキャパシティが増して弦楽器、管楽器、鍵盤楽器的な音色が使用できるようになり、よりオーケストラに近いサウンドになっている。ハードの音源機能が充実したということが、そのままゲーム音楽の進歩ではないということは言うまでもないけれど、『ドラゴンクエスト』の場合、最初からクラシック的技法をベースにして作られてきた音楽であり、このサウンド的変化には違和感はまったくない。ファミコン音源のときにもこういうサウンドをイメージして作られたのか、と素直に納得できる気がするのだ。それは、結局のところ、すぎやまこういちさんの『ドラゴンクエスト』的世界の一貫性が保たれているからだ。そして、それはすなわち『ドラゴンクエスト』というゲームそのものが、明確な世界観をもって作られているということなのだ。





テレビゲームの顔とも言えるシリーズ、『ドラゴンクエスト』。もちろん、これがいちばんかどうかはいろいろ意見があるでしょうが、一般での知名度やシリーズの歴史などは、こう呼ばれるにふさわしい作品だと思います。

そして、このシリーズの今のところの最新作、『ドラゴンクエストV』。この作品の特徴ともいえるのが、物語の途中で、主人公が結婚相手を選び、そして結婚するというストーリ展開です。

これは主人公の性格を考える機会を与え、主人公に感情移入できるという点で、私自身、非常に高く評価しているのですが、しばらくたって、ふと、ある事実に気が付きました。

その事実とは、「女性キャラクターがすべて受動的性格」というものです。

ビアンカとフローラについて、対照的な性格だと思われる方も多いでしょうが、それでは聞きますが、ビアンカ自身「が」物語の中で何かしたでしょうか、フローラが何かしたでしょうか。この二人はただ主人公と一緒にいただけではないでしょうか。こう考えると、ビアンカもフローラも共に「受動的性格」であることがわかります。

確かに、この二人は主人公ではないので、ある程度は仕方のない面もあるかもしれません。が、ヘンリーがさっそうと白馬に乗ってやって来てマリアに求婚したことや、ピピンが母親に「平和は自分たちで築いていくもの」と言って主人公一行に加わったこと、などのエピソードから考えると、やはり女性2人は少し弱いようです。

ここが重要なんですが、これを踏まえてシリーズを振り返ってみますと、主役級女性キャラの中では、『I』のローラ姫がそうなだけで、ほかにそういうタイプの女性キャラは見当たりません。そう考えると、それほど受動的性格の女性キャラが多いようには見えませんが、実はこれが大きな間違いです。

主役級には少なくとも、物語の脇道的なところ、世界の雰囲気を決めるキャラに、受動的性格の女性キャラが多いのです。

例えば『II』のタシスンの妻。漁師の町ザハンで夫の帰りを待っているだけのキャラでした。例えば『III』のオリビア。家の反対によりエリックとの結婚をはたせず、彼を奴隷船に送られた彼女のしたことは、岬に立ってその船が見えるのを待つことでした。

例を挙げればきりがありません。もっと目立たない、わずか3行くらいのセリフの中に、受動的性格の見える女性キャラもいます。

もちろん、能動的性格の女性キャラもいますが、数で受動的性格の女性キャラのほうが多いうえ、何より世界に漂う雰囲気がそうなっているのです。

念のために記しておきますが、受動的性格が悪いとは言っていません。言うつもりもありません。むしろ、個性の一つとして積極的に称賛すべきです。それだけに偏っているのが悪いと言っているのです。

これからの男女平等社会、このようなゲームが「テレビゲームの顔」と言うのはちょっとまずいのではないか？ もっと色々なタイプのキャラクターが登場したほうが良いので

はないか？　と思う訳です。

（東京都　若松朋久）

次号の特集は『ドラクエ』ですか。そーですか。懐かしいなぁ。思い出すなぁ。『ドラクエ』の一作目が登場したとき、某編集プロダクションでファミコンの攻略本を作っていた私は、『ドラクエ』発売前にエニックスにロムを借りに行きました。完成品ではなく、途中までしかゲームができないもので、いわゆるはだかロムでしたが、発売前にわりと簡単にロムを貸してくれるなんて、のちの厳戒態勢に比べるとウソのような話です。エニックスからの帰り道、小田急か京王デパートにでも寄って（エニックスは当時も新宿でした）、おもちゃ売り場で子どもが遊んでいるファミコンに、このロムを突っ込んでみたら驚くだろうなぁなんて、おっそろしいことを考えたりしたっけ……（もももちろん、しませんでしたよ）。

ロールプレイングゲームというものはちょっと前くらいに出た『ハイドライドスペシャル』が一応それっぽかったかなぁというくらいで、コマンドによる戦闘など、まったくお初にお目にかかるゲームでした。ボンヤリとした記憶をたどれば、当時、エニックスにも「コレはすごいんだぞ、メチャメチャ売れちゃうんだぞ」という意識はなかったように思います。しかし、『ドラクエ』はすごかった。私が借りてきたロムで、その某編集プロダクションの社長は3日3晩ほとんど寝ずにゲームを続け、というより、おもしろくてやめられず、ビデオプリンタで画面を出力して途中までのマップを作ってしまいました。なんだかとてつもないことが始まっちゃったのかなぁと感じたものでした（そして間もなく、画面を撮影した100枚ものサービス判を切りばりして半畳ほどもある全マップを私が作ることになろうとは……）。

それからというもの、私の仕事のほとんどが『ドラクエ』になってしまったような気がします。ほかのゲームもしていたはずなのに、記憶のど真ん中に『ドラクエ』がいるのです。ちょうど『魔界村』のようなすんごく難しいアクションゲームが出てきたころで、そういう反射神経勝負のゲームでは、もう大人は小学生にかなわなくなってきていました。『グラディウス』も『スーパースターフォース』も『スーパーゼビウス』も同じです。私自身、グラフィックのかわいさから『ツインビー』、カッコよさで『影の伝説』なんかも遊びましたが、キャーキャー言っているだけで、完全攻略などにはほど遠いものでした。『ドラクエ』は「自分のペースで遊べるゲームだったらやれるのに」という人たちにピッタリだったように思います。攻略本を作る立場からすると、『ドラクエ』の攻略には時間もかかり、特に『II』以降はエニックスからの規制も微に入り細をうがって、下版直前で「そのマップはダメ」と言われ、イラストレーターさんに大急ぎで差し替えのイラストを描いてもらったりなんていう、実に体によくないことばかりの日々でした。

でも、今思うと、ただ前ばかり見て、がむしゃらにやっていたのって、もしかしたら幸せだったのかもしれない。みんな、燃えてたのかもしれない。私も若かったし、ファミコンも若かったし、ゲーマーたちも若かった。まだ、振り向いて語るやつらなんかどこにもいない時代だったから。

（東京都　君をずっと忘れない）

前嶋昭人の まごころのツボ

その2

レンジな毎日



つづく

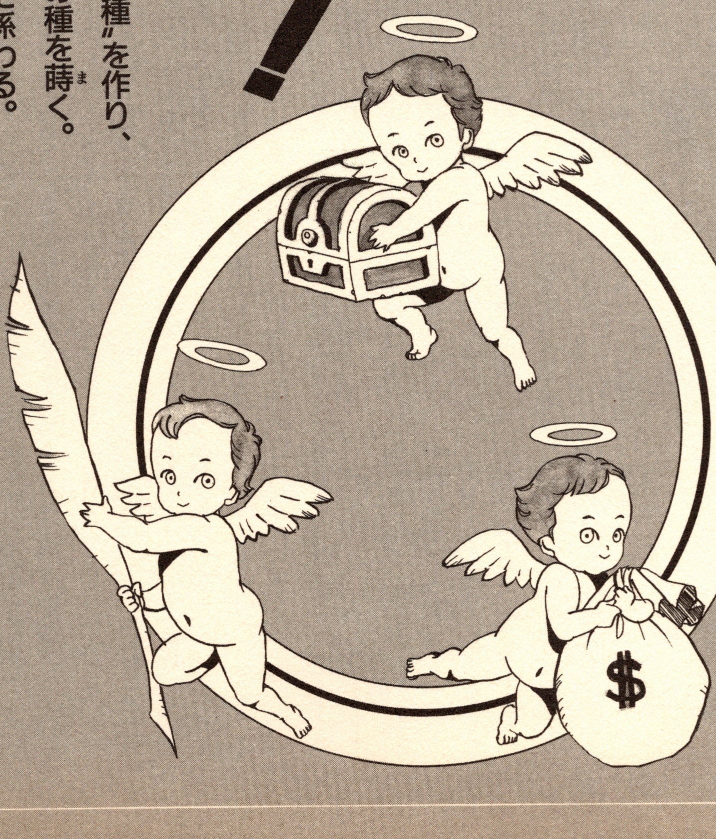
レンジな毎日



連載特別企画
第2弾

ゲームをささえる土を読め！

ソフトハウスは〝ゲームソフト〟という名の〝種〟を作り、〝ゲームプイレヤー〟という名の大地へ、その種を蒔く。その〝土〟と〝種〟の相性が、収穫高（ヒット）に係わる。〝土〟を読むことは、簡単そうに見えて、実は難しい。それは、〝土〟が生きているからである。



物語の文化的な差異について

梅屋　潔

ゲームは、物語のある側面を意図的に切り取り、強調した上で成立する。
そして、その物語は、民族性、地域性に左右されやすい。

〈物語〉というキーワード

聞くところによると、近年、ゲームの流行といったものには相当の文化偏差・社会偏差があるそうである。事実、日本であれほど流行して一大ブームを巻き起こした『ドラゴンクエスト』の全米での売り上げは、それほどふるわないといわれている。

もっとも、こうした判断はしばしば正当な調査資料に基づいていないことがあるし、このての統計はパラメータの設定次第でいくらでも数字が変わるので注意しないといけないが、いくつかの傾向がみられることは確かなようだ。例えば、シューティング、アクション格闘ものが、ほぼ世界的に安定した人気をほこっているのに対し、スポーツ・ゲームの人気には国による偏差が著しいとか、シュミレーションものはアメリカほど日本では流行（はや）らない、などである。

一つにはスポーツ自体の人気が国によって偏っていることの反映と見ることができる。野球が日本とアメリカでしか流行っていないのは周知の事実だし、ヨーロッパではスポーツといえばサッカーである。

アフリカでは野球のユニフォームはファッションとして人気があるが、肝心の野球自体は存在すら知られていないことが多い。アフリカ各国で球技といえばサッカーなのだ。もっとも、そのサッカーはチームごとの呪術師の存在や、グラウンドに呪物を埋める点などで、ずいぶんと特殊なものではあるのだが。

西太平洋のトロブリアンド諸島で、イギリスのクリケットが姿を大幅に変えて流行しているという事実は人類学者にはよく知られているが、なぜクリケットだけが流行するのかについて満足のいく説明は得られない。

日本の場合、宣伝戦略が進んでいるため、いっそう事態は複雑である。マンガのキャラクターがゲームに登場するのはもちろん、逆にゲームのキャラクターが独り立ちして、マンガやアニメ、果ては下敷きや財布、ぬりえなどのキャラクター・グッズに登場し、お互いの人気を支えている。

このように流行という現象の独立変数はひとつに特定できるものではないが、ここでは、「物語」というキイ・ワードでこれを論じたい。

マンネリの構造化

最近の人文・社会科学の成果をひとまず信じたとすれば、ヒトは、物語で考える（リクール『時間と物語』新曜社）。これは、人間が経

験を組織する際に、一定の型を備えた「筋」が必要とされることを示唆するものである。例えば典型的なものとしては、時代劇に底流する「勧善懲悪」の思想とか、娘さんが襲われたりするという筋、さらには「悪代官」が大商人と組んで悪だくみをして、その成功を前祝いしているところに善玉が乗り込む、などの「お約束」がそれである。

　こうした筋に視聴者が飽きるのではないかと、筋に変化をつけると途端に苦情がくるという。

　こうしたいわばマンネリの構造の必要性は、あきらかには見えないにせよ日常生活でも存在し、機能している。例えば、ある女性が(読者が男性なら男性でもよい)唐突に恋人にふられようとしているとする。それは、「単に」連絡がないことかもしれないし、相手の態度が「素っ気ない」ことかもしれない。連絡がないという単純な事実はもちろん、「素っ気ない」などという抽象的な印象については特にそうであるが、当の女性自身が相手の男性の意図がそこにあるかどうかは確認できない場合がほとんどなのである。意図を確認しないままに女性はそれを失恋という物語として構造化することにやぶさかではない。

　いったん物語がマイナス方向に転がり出したら、人は経験をその方向に組織化することに忠実になるのだ。これが、呪術や憑依霊(ひょういれい)など、我々には信用できない信念を維持する社会に対して付与される説明であるし、近年のオウム真理教をめぐる信念にも有益な枠組みのひとつである。

文化の差異は物語の差異

　文化の差異は物語の差異である。物語が、歴史や、それによって影響を受ける「民族性」、「地域性」に左右されるというのは、さほど驚くに値しないであろう。関心のない向きもあろうかと思うが、例を挙げよう。人類学者ローラ・ボハナンは、シェイクスピアの悲劇『ハムレット』をアフリカのティヴ族の村人に話して聞かせた。

　村人はこれを悲劇ととらえず、父系親族組織（子どもは父の親族集団に属する社会原理）やレヴィレート婚（未亡人が死んだ夫の兄弟と結婚する制度）、呪術など、彼等の持っている物語の筋立てで理解しようとする。正確には、そのようなやり方でしか理解することが困難なのだ。

　ティヴによると、先王の死後、弟が王位につくことは当然である。また死霊の観念を持たないティヴにとって亡霊は、呪術師の送ってきた使い魔であるとしか考えられない。また、オフィーリアが狂気におちいり、死んだのも彼女の兄の呪術のせいである。すなわち『ハムレット』はハムレットが呪術に惑わされ、長老の意見を無視し、若さ故の無知によって身を滅ぼす物語だというのだ(青木恵理子「人間と文化」波平恵美子編『文化人類学』医学書院)。

　このようなエピソードは、人類学者たちの報告にしばしばみられるものである。青木恵理子はインドネシアのフローレス島でエンデの村人たちとトランプをしていた。ラジオからは八代亜紀の「雨の慕情」が流れてきた。村人たちに請われて、彼女はその意味を説明す



るが、ついには失敗してしまう。雨が恋人を連れてくるというこの歌の歌詞の意味は、村人にとって次のように解釈されたのである。

「雨が降れば、米のできはよくなる。米がよくできれば、女側の親族はその恋人の親族を迎えられるものなあ。恋人の親族だって米があれば、女側の親族に贈るための象牙や金製品や家畜を集めるための宴会が開けるもの。…この女の両親は農業をやっているに違いないよ」

彼女は、雨は女の涙みたいだ、とか手を尽くして説明するのだが、村人は農業やそれにともなう贈答と結び付いた物語の筋を捨てようとはしなかった。

なじみのない物語は乗りにくい

コンピュータ・ゲームであれ、ロール・プレイング・ゲームであれ、ゲームは、ある意味では、物語のある側面を意図的に切り取り、強調した上で成立するものであるといえる。例えば、『バーチャファイター』のキャラクターが、戦わねばならぬいわれなどは通常ゲーマーの関心外である。それは、ゲーム自体を不可能にするルール違反の問いなのだ。したがって、ゲームを始めたゲーマーに要求されるのは、こうした闘争が、典型的なものとして準備された格闘技やホンコン映画の物語に自己を浸り込ませることだけだ。こうした闘争の物語は大学の偏差値や社会組織の仕組みも含めてひろく流布しており、もはや疑う余地のない信念として染み込んでいるのだ。このことは、ゲーム・センターのゲームの多くに成績票を思わせる順位表が組み込まれていることや、最近流行っているゲームが、ステージ、ラウンドなど言葉は違っても上昇する物理的メタファー（隠喩）が用いられていることで了解することができるだろう。

しかしながら、ティヴやエンデの例に見られるように、なじみのない物語や筋が異なる物語には乗りにくい、あるいはむしろ拒否反応を示すこともままあることだ。『ドラゴンクエスト』の全米での不振？は、龍のイメージやそれに伴う物語が異なっていたのかもしれないし、アメリカでヒロイック・ファンタジーがマイナーな地位にいることにも原因はあるのかもしれない。また、マンガが売れないアメリカでは、他の媒体からのサポートに期待が持てないということもある。さらにはゲームが主に子ども向けのものであるために、いくつものマニュアルを読まねばならない裏技や、細かい規則自体がうっとうしいものと映るのかもしれない。

いずれにせよ、ヴァーチャル・リアリティにモデルが必要である以上、元来イマジネーションの世界に巣くう魔法使いや龍との闘いは、現実からは二重の意味で乖離した物語であることは疑いを入れない。すなわち、一つだけ確かなのは、こうした物語が文化的差異の影響を受けやすい物語であるということである。おそらくは格闘技やボクシング・プロレスなど、現実の闘争をモデルにしたものや、シンプルな上昇といった空間的メタファーを用いた物語のほうが、普遍的であるぶん、そのゲームの人気もはずれが少ないに違いない。しかし、それがヒットするかどうかといった点になると流行というモンスターを前にして、われわれのアイテムの不足を痛感せざるを得ないのである。

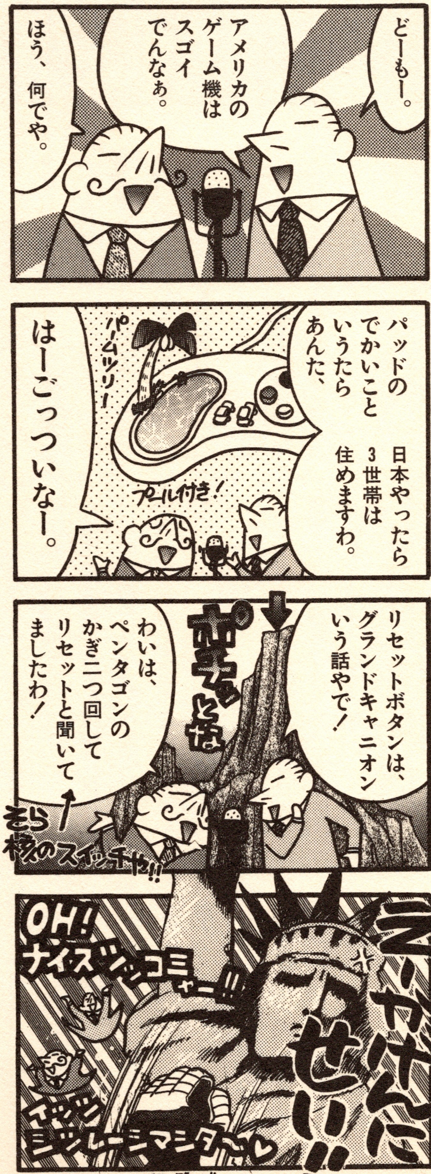
プロフィール■

梅屋　潔（うめや　きよし）

1969年生まれ。慶応義塾大学大学院社会学研究科修士課程終了後、現在は一橋大学大学院社会学研究科博士後期課程に在籍中。専攻は社会人類学。■

小林真文の まごころのツボ その3

THE MANZAI



たくみの心



3大メーカーが考える日本と海外の違いとは？

寺本　真澄

RPGはなぜ海外では受けないのか？　日本と海外のゲームの差はなんなのか？　海外でもゲームハードを発売する任天堂、セガ、ソニー・コンピュータエンタテインメント（以下SCE）の3社に聞く、日本と海外の違いとは!?

日本と海外の間には形の見えない壁がある

遊びは世界共通、おもしろさに国境はない。

普段、わりとよく聞くキャッチフレーズだ。そして正しい。だが、国によって料理の味に嗜好の差があるように、遊び……ゲームにも嗜好の差ははっきりと存在する。

それは前記のフレーズを否定するほどの差ではないかもしれないが、無視できるほど小さなものでもない。例えば日本では驚異的な人気を誇るゲームジャンル、RPGは海外ではそれほど人気を得ていないのは周知のとおり。

こういった嗜好の差はどこから来ているものなのだろうか？

そしてゲームを開発するメーカーはどう考え、その差を乗り越えようとしているのか？

海外でもゲームハードを発売する任天堂、セガ、SCEの3社にインタビューを試みた。3社の意見を通して、日本と海外の差を考えてみたい。なお、海外とひとまとめにしているが、基本的にアメリカのことと思って読んでいただきたい。

実際海外と一口でいってもアメリカとヨーロッパ、アジアなどではまったく事情が異なる。本来であれば各国ごとに日本との差を紹介するべきではあるが、今回はコンピュータゲーム発祥の地であるアメリカとの差を中心に話を進めたい。

日本で受けるゲームと海外で受けるゲーム

日本で受けるゲームといえば、RPG。特に最近ではストーリー性重視のものの人気が高い。他には対戦格闘やビジュアル重視のシミュレーションといったところだろうか。一方海外では圧倒的にアクションやスポーツが強い。

特に映画やコミック、スポーツ選手などの人気キャラクターを使ったものは人気が高いという。

「メガドライブが海外で任天堂と互角以上の勝負ができたのは、発売初期の段階でマイケル・ジャクソン、ジョー・モンタナといった人気キャラを押えることができたのも一因と考える」（セガ）

『モータルコンバット』に代表されるように、リアルタッチのキャラクターが好まれるのも特徴だ。

マリオやソニックのようなキャラも人気が高いが、それでも日本風な、かわいいキャラは拒絶されるという。

一方、『ドラゴンクエスト』です

イラスト／新田直子

らそれほど人気を得られないなどRPGは驚くほど弱く、パソコンでも以前ほどRPGに人気がない。『ウィザードリィ』などのシリーズを生み出した海外で、なぜ人気が低いのか？

一つには前記のリアルな（あるいは実在の）ものが好まれるという風潮があると考えられる。マンガ的なキャラクター、そして中世風の物語は、ハードの表現力が低かった時代なら許されても、写実的なリアルな表現や、アーケード並のアクションなどが可能になった今日ではもう許されないのかも知れない。

だが変化の兆しもあるという。

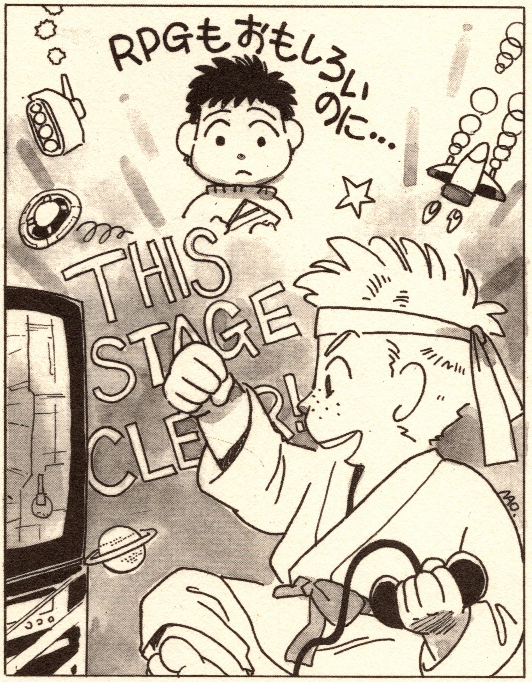
「フランスのゲーム雑誌の人に、ぜひRPGを出してくれといわれて驚いた。今フランスでは日本製アニメなどの人気が高い。日本文化の流入がゲームの嗜好にも影響を与えているのかも」（SCE）

大ざっぱな見方になるが、日本ではマンガ的な表現を多用したRPGやシミュレーションなど物語的なものが受け、海外ではリアルな表現を多用したアクションやスポーツなど、反射神経を必要とされるものが受けているように思える。しかし、この差はどこから生まれてきたものなのだろうか？

発想の海外、技術の日本

日本と海外とでは、明らかにゲームの嗜好に差がある。

例えば、海外のゲームのマニュアルなどは、日本から見れば非常

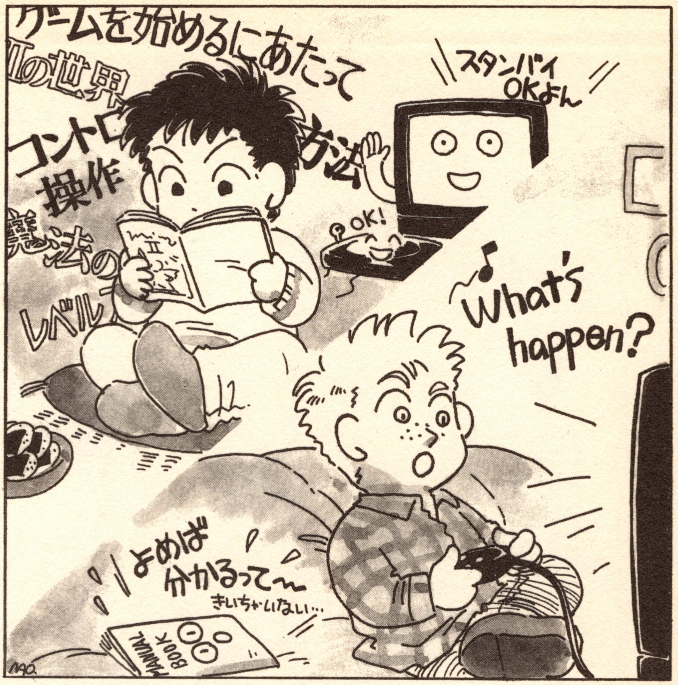


任天堂・広報課課長

豊田氏に聞く 一般向けに作ったソフトは、海外でも通用する

基本的に海外はアクションが強い。思考型よりも、反射神経型。RPGは受けない。元々RPGはアメリカで生まれたものなのに、なんで受けないのかは分からない。食わず嫌いのような感じもあるので、スーパーマリオを使ってRPGのおもしろさを伝えていく考えだ。現在RPGの大家スクウェアさんと『スーパーマリオRPG』を共同開発中で、来年始めに完成する予定だ。この投入で海外でもRPG旋風を起こしたい。一度火がつけば人気が出ると信じている。

当社は、一般層をねらっておもしろいソフトを作っている。このようなソフトは経験から、海外でも同じおもしろさの評価を受けるし、仕様を変えることはない。おもしろいソフトに国境はない。



にいい加減なものが多い。中には操作方法やアイテムの役割すら満足に説明しないものが見られる。

しかし、それに文句をいう人は少ない。ゲームの遊びかたは自分でプレイして探す。そういう考えが海外では一般的な感覚のようだ。

現に攻略本の類も日本に比べると少なく、内容も写真などを使った解説をあえて避けているように見える。この差はゲームの嗜好、遊び方だけにとどまらず、ゲームの作り方にも影響しているといっていいだろう。

「海外ゲームの中には技術的にはそれほどでもなくても、アッと思うアイデアにあふれたものがある。それを完成させるのは日本のほうが得意なのですが」（セガ）

確かに海外のソフトには奇抜ともいえる独創的なアイデアに満ちたものが多い。だが同時にひどく不親切でわかりにくく、未完成品のようなものも見られる。

逆に日本のソフトはマニュアルから非常に親切で、ゲーム中の操作や攻略ヒントを教えてくれるなど、親切かつ完成度が高い。だがその半面、新鮮味に欠ける、どこかで見たようなものが多い。

つまるところ、遊ぶにしても、作るにしても、海外は探求心旺盛で独創性が高く、より現実的でリアルなものを求める。日本はサー

セガ・パブリシティチーム係長

南雲氏に聞く

アメリカ人は、日本人以上にヒーローが好きなようだ

基本的にユーザーはすべて同じと考えている。ソニックシリーズなどのように、どのユーザーでもおもしろいと感じるレベルはあるはず。ただ、やはり国、地域によって売れるタイプの傾向はある。

例えばアメリカではアクションやスポーツ、特に映画やコミック、プロ選手など人気キャラクターを使ったものが受ける。メガドライブが売れた理由はソニックの大ヒットも大きいが、ジョー・モンタナやマイケル・ジャクソンを押えられたのも一因だ。アメリカ人はヒーローが好きなのかも知れない。

海外のものを移植するときは、内容を見て決める。過去発売した『ナイトトラップ』のような独創性のあるものは、できるだけ移植して紹介していきたい。

ビス精神旺盛で技術力があり、架空のものや物語性を求める。なんていいきってしまってはあまりに乱暴すぎるが、そういう側面があるのは事実だろう。

それはどちらがいいとか悪いとか、上とか下とかではなく、結局のところ国民性の違いとしかいいようがない。

海を越えて渡ってくるものたち

ここまで紹介した日本と海外の差がもっともはっきり出るのは、ソフトを移植するときだろう。

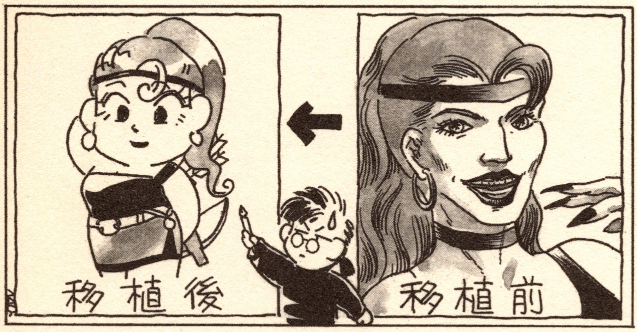
例えばアクションやシューティングは、基本的に海外では難易度の高いものが好まれる。そのため移植の際、難易度を上げることが多い。

ただ「海外のソフトの難易度が高いのは、アメリカではゲームのレンタル制度が発達していることも影響していると思う。借りてすぐに解けるゲームでは売れない」（セガ）という理由もあるようだ。

暴力表現や性表現も海外では非常に厳しい。『ガンナーズヘブン』は子どもが銃を持っているように見えるため、アメリカでは発売を見合わせるという。逆に海外のものを国内に移植するときは難易度や操作性に手が加えられ、キャラクターがかわいいものに変更されることもある。

これから海外のソフトを国内に移植することになるSCEは、この問題にこう語ってくれた。

「一般的に海外からの移植は、国内から移植するときに比べはるかに手直しを行う傾向にあるようです。が、例えば映画などは国内向け、海外向けに内容を変えるってことはない。なぜゲームはそうではないのか。ゲームだって海外の（日本の）文化なのですから、できるだけ手を加えずに移植したいですね。」



SCE・海外ソフトウェア部

ハウス氏に聞く――海外では子どもっぽいソフトは受け入れられない

海外でソフト販売を開始し、今まさに感じているのは、日本の子ども子どももしているソフトは受け入れられないこと。激しいアクションやシューティングの人気が高く、RPGは本当に受けない。

一応『アーク〜』を出したいとの希望はあるが、かなりの冒険になるだろう。個人的に感じるが、海外の子どもはゲーム中の文字を読む習慣がないのではないか。日本では映画の字幕などで、絵と文字を読むことに慣れているが。

ソフトの移植も難しい。『ジャンピング〜』は、アメリカでは居酒屋のムービーシーンをカット。ドイツでのレーティングで『闘神伝』は12才、『鉄拳』は15才以上になりそう。規制は国ごとにまちまちなので、なかなか把握しづらいところです。

外国産"種"を輸入するソフトハウスに聞く

編集部

PC版、すなわちパソコン版のゲームソフトを海外から輸入し、販売しているソフトハウス3社に話を聞いてみた。いったい、どのような視点で、カスタマーソフト（海外移植ソフト）をセレクトしているのだろうか。

日本にはないソフトを求めて

この取材では、AMTサヴァン(旧アローマイクロテックス)、イマジニア、アートディンクに話を聞いた。

『アローン イン ザ ダーク』の大ヒットで、一躍名をはせたAMTサバァンでは、広報の山本さんに。『アローン～』('93年発売)の場合は、ポリゴンがちょうど国内で注目を浴びはじめていたときでしたから、タイミングが良かったと思ってます。この『アローン～』も日本では生まれそうもないソフトでしたが、'91年に発売した、『ライフ&デス』(外科SLG)、'92年発売の『ライフ&デスⅡザ ブレイン』(脳外科SLG)などは、かなりのキワモノで、ユーザーハガキを見ると、驚いたという声が多かったですね」

正直いって『ライフ&デス』シリーズは、国内ではそれほどヒットをしなかったが、マニアの間では話題をさらったソフトだった。医療関係に従事しているゲームユーザーには、大ウケだったらしい。

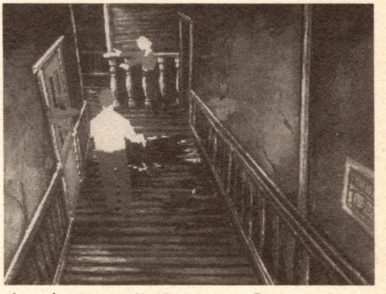
特に、専門分野外に従事しているドクターが、このゲームを楽しんでいたそうだ。できとしては、かなり評価が高かったようだ。

カスタマーソフトをセレクトするときは「日本にはないようなゲームを探す」と話す山本さん。だから、ユーザーから「こんなゲームがあったんですか」という声が届くと「してやったり！」と、思わず微笑んでしまう。しかし、当然のことながら、ヒットしなかったときのリスクは大きい。

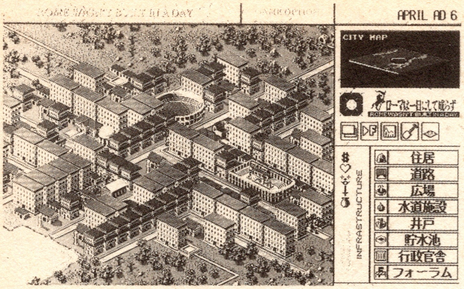
「イマジニアさんは、『シム』シリーズという大看板を持っていらっしゃるからうらやましいですよ」

そのイマジニアの佐藤さん（広報）は「国内、国外問わず、まだまだ埋もれているすごいソフトは、たくさんあると思います。『シムシティ』の場合、まだ開発段階でうちの社長がウィル・ライト氏に会って、日本での発売を決めたので、運が良かったです」

海外ソフトを移植販売するためには、ソフトを見きわめる目と、常に新しい情報を収集することが必要ということなのだろう。また、イマジニアでは国産ソフトを『ブレイズ』というブランドから発売開始。その第一弾が育成ゲームで



ポリゴンAVGの旗手となった『アローン3』



アートディンク初の移植『ローマは一日にして成らず』

ある『メルティランサー』だった。

国産ソフトは国内の嗜好にあったソフトを、カスタマーソフトはAMTサヴァンと同様に、日本にないようなソフトをセレクトするというスタンスが見えてくる。

グラフィッカーのレベルは日本が上

『A列車』シリーズ、『ルナティック』シリーズで知られるアートディンクが、初の海外移植ソフト『ローマは一日にして成らず』を発売したのは、今年の7月だ。国内のソフトハウスのなかでも、異色のゲームを発表することで知られるアートディンクからのカスタマーソフトということで、話題を呼んだ。

そこで、取締役の河西さんに、話をうかがった。

カスタマーソフトを国内で紹介する楽しさというのは、「こんなおもしろいゲームを見つけたんだぞ！　という、ある種の自己満足みたいなものがありますね」という。日本にないおもしろいゲームを見つけたいということでは、前2社に共通するものがある。

また、ハードが良くなったことで、カスタマーソフトのグラフィックの質の低さがめだってきたという。事実、『ローマ～』でもグラフィックに関しては、アートディンクで描き直したそうだ。

「著作権法上の問題もありますが、相手先と相談の上、若干書き直しました。グラフィックに関してはアニメなどを見ても、一般的に日本が得意としているところですよね」

このあたりは、オリジナルの製作会社インプレッションズの、理解がなければできなかったことだ。同じようなことをAMTサヴァンの山本さんも話していた。

「使える色数にも問題があるんですよ。ハードスペックの上位機種を持っているユーザーだけを、ターゲットにするわけにはいきませんからね。256色で描かれたグラフィックを、16色で表現しなければならないのですから、自然と日本のグラフィッカーの腕は上がっていきますよ」

ユーザーが持っているハードの性能が、カスタマーソフトを移植（グラフィックを描き起こさなければならないという点で）する際に、大きく影響を与えている。

レイティングの問題はどうなる

家庭用ゲーム機用のソフトも含め、これからは海外のソフトが日本に入ってくる機会が、多くなることは確実だ。某商社も、本格的に乗り出すという話も聞く。

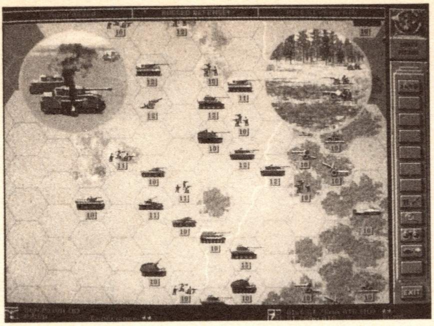
しかし、ゲームの質を見きわめないで、何でもかんでも輸入してしまうのはどうだろうか。〝クソゲー〟といわれるソフトがはんらんしてしまうと、ゲームユーザーの購買意欲に、必ずや影響を与えるに違いない。

また、レイティング（制限）が厳しいなかで発売されている海外のソフトを、まだレイティングが甘いとされる日本で発売する場合はどうなるのか。

イマジニアは「アダルトゲーム

を含め、教育上よくないゲームは、発売しない方針」という。つまり、レイティングにかかるようなソフトは、セレクトしないということだ。

AMTサヴァンは、「11月に発売する、第2次世界大戦のSLG『パンツァージェネラル』を例にとりますと、戦闘シーンで血が吹き出るようなシーンがあるのですが、パソコンに関してはそのまま移植をしました。しかし、家庭用ゲーム機へ移植を考える場合は、このようなシーンはカットすることになるでしょうね」



11月発売の『パンツァージェネラル』

また、AMTサヴァンの山本さんは、日本も海外並とはいわなくとも、「レイティングをもう少し明確にしたらどうか」という考えの持ち主でもある。

その理由は、制限を受けたらそのなかで、ハイレベルのゲームを作っていこうという考えが生まれるからだという。

カスタマーソフトは日本の土を変えられるか

『シム』シリーズ、とくに『シムシティ』を例にとってもわかるように、手を加えられていないカスタマーソフトが、日本で大ヒットする可能性は大いにある。

アートディンクの河西さんが、興味深いことを話してくれた。

「マクシスのジェフ・ブラウンが言ってたんだけど、日本のゲームは〈ショーユ・テイスト〉で、アメリカのゲームは〈ケチャップ・テイスト〉だと。もしも、〈ケチャップ・テイスト〉の味が良ければ、それを変える必要はまったくないんですよ」

外国産の〈種〉でも、できのいいものなら、そのままでも日本の土壌に根付く。それ以後は、その種の性質を引き継いでいる種を蒔(ま)いても、みごとに育成する可能性もあるのだ。つまり、土壌自らがその種を受け入れられるように変化していくのである。

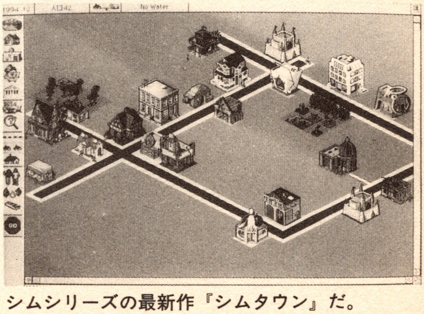
そう考えると、その国の土壌に合うように品種改良されたカスタマーソフトは、決してその国の土を変えることはできないのではないか。

カスタマーソフトに手を加えることの善し悪しを、ここで論ずるつもりはない。それは、必然的に手を加えなければならないことだってあるからだ。

しかし、あまりに土を意識し過ぎたテイスト変更は、考えなければならないのではないかと思う。

最後に、河西さんの言葉で締めくくりたいと思う。

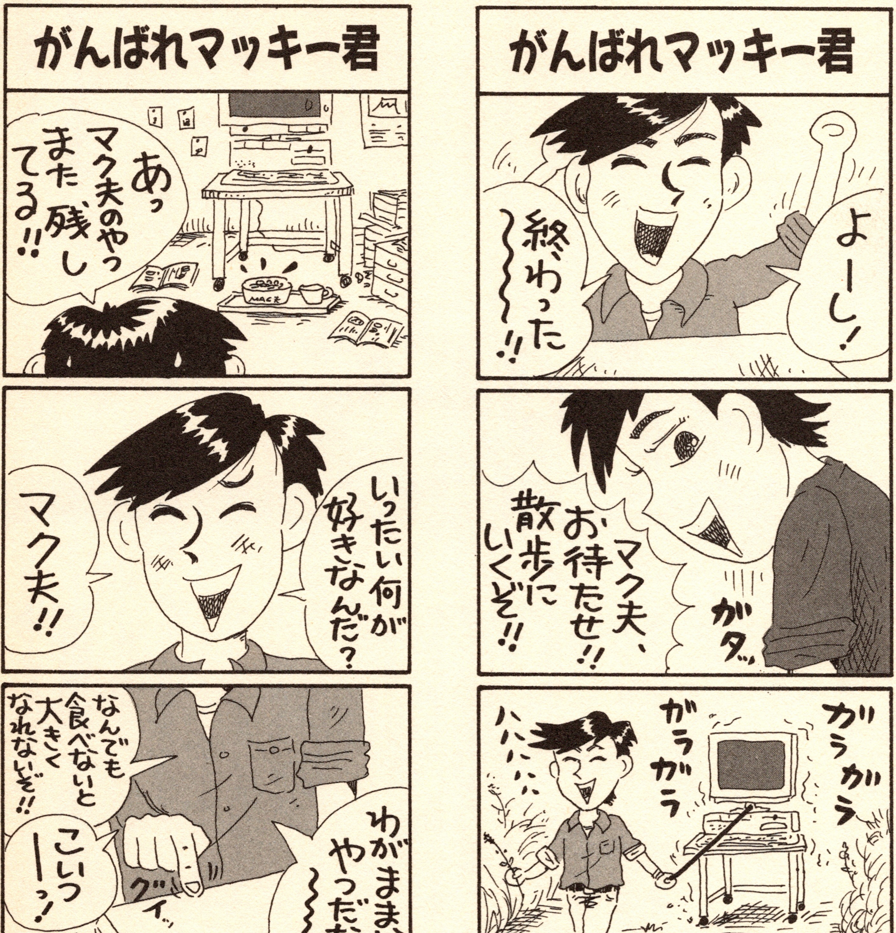
「すべてのソフトが、テイストを変えず、オリジナルのまま全世界で発売されるようになったとき、初めてゲームが文化として認められるようになるんじゃないかと思っています」



シムシリーズの最新作『シムタウン』だ。

前嶋昭人の まごころのツボ

その4



任天堂の成功と家庭用ゲームの歴史

'83年に登場した家庭用ゲームハード、任天堂、ファミリーコンピュータ〈ファミコン〉は、サードパーティや任天堂自身の良質ソフトに支えられ、発売後わずか2年にして数々のライバルハードを駆逐、ゲームハードの代名詞にまでなる。日本におけるゲームハードの歴史はファミコンから始まったわけではないが、それを定着させたのはファミコンであり、その意味でファミコン、そして任天堂こそがゲームハードの歴史を築いたといって間違いないだろう。それは現在でも続いているが、セガサターンやプレイステーションといった次世代マシンの活躍により、じょじょに変化の兆しが見え始めている。だが、兆しだけなら過去にもあった……。と、いうことで、家庭用ゲームの歴史第2回です。

GAMES

第2回

Writing by 寺本　真澄

続1986年 家庭用ゲームの誕生

初のディスクシステム用ソフトとして登場した『ゼルダの伝説』、そして『ドラゴンクエスト』により、ファミコンはRPGという強力な武器を手に入れる。当時ゲームといえばほとんどがストーリーのないアクションであったが、中世風の舞台背景と高いストーリー性を持つRPGは、反射神経を必要としないなど初心者に優しいこともあって、家庭用ゲームの中心的なゲームジャンルに育っていく。

一方、任天堂が満を持して発売したディスクシステムにも、任天堂『メトロイド』をはじめ、コナミ『悪魔城ドラキュラ』やソフトプロ『ブリーダー』など、当時のROMカセットでは不可能だった凝った演出やデータのセーブを生かした個性的なゲームが数多く登場、人気を博す。また、バンダイ

【1986年】

●任天堂「ディスクシステム」（FC用周辺機器）
●任天堂「ゼルダの伝説」（FC-D）
●コナミ「グーニーズ」（FC）
●東芝EMI「ハイドライドスペシャル」（FC）
●コナミ「グラディウス」（FC）
●エニックス「ドラゴンクエスト」（FC）
●カプコン「魔界村」（FC）
●ハドソン「スターソルジャー」（FC）
●任天堂「スーパーマリオブラザ

からはツイスターゲームで使うマットのような入力装置「マットトレーナー」を同梱した『ファミリートレーナー』が発売される。足を使ってゲームを遊ぶこのシステムは、完全にそれまでのゲームとは異なる楽しさを持っていた。残念ながらそれほどヒットにはならなかったようだが、ファミコンの新しい遊び方を提案した商品といっていいだろう。

　こういったソフトに共通していえるのは、どれも安易な移植ものなどではなく、家庭用オリジナルタイトルだということ。これは前年の『スーパーマリオブラザーズ』からの流れなのだが、家で楽しむにふさわしい遊びとは何か、ということを各メーカーが模索した結果が出始めたということだろう。

　その意味で'86年は、本当の「家庭用ゲーム」が誕生した年、といっていいはずだ。

　またコナミ『グーニーズ』やタイトー『たけしの挑戦状』など、キャラクターや人気映画をモチーフにした、いわゆるキャラゲーも登場し始める。内容はともかく、こういったゲームが登場したのも、世間にファミコンが認知された証拠だった。この年には「MSX2」規格も誕生している。

THE HISTORY OF CONSUMER'S

1987年 新ステップへの期待

　1月に登場したエニックス『ドラゴンクエストII』、任天堂『リンクの冒険』などファミコンはあい変わらず良質のソフトに恵まれ、その地位は不動のもののように思われた。しかし、期待されていたディスクシステムは違法コピーの問題などで伸び悩んでいた。また、コナミ『沙羅曼陀』のようにファミコンの限界を超えた内容を持つソフトも登場してはいたが、ハード性能の壁は確実にソフト制作の足枷(あしかせ)になっていた。

ーズ2」(FC)
- ●ナムコ「ワルキューレの冒険」(FC)
- ●任天堂「メトロイド」(FC－D)
- ●ハドソン「高橋名人の冒険島」(FC)
- ●スクウェア「キングスナイト」(FC)
- ●コナミ「悪魔城ドラキュラ」(FC－D)
- ●バンダイ「ファミリートレーナー」(FC・周辺機器つき)
- ●カプコン「戦いの挽歌」(FC)

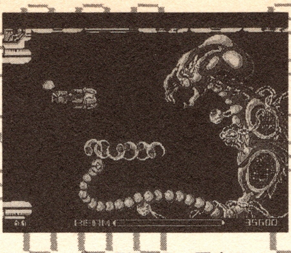
【1987年】
- ●エニックス「ドラゴンクエストII」(FC)
- ●任天堂「リンクの冒険」(FC－D)
- ●サン電子「ナゾラーランド」(FC－D)
- ●ナムコ「さんまの名探偵」(FC)
- ●データイースト「新宿中央公園殺人事件」(FC－D)
- ●任天堂「ゴルフUSコース」

任天堂を追う者たち

任天堂側は大容量ROMやバッテリーバックアップRAMなどでこれに対処するが、これは逆にROM容量こそがゲームのおもしろさを決める、という風潮を生み出してしまう。現にこの年の人気ソフトは『ドラゴンクエストII』やナムコ『ファミリースタジアム'87年度版』などの続編もの、そして大容量をうたい文句にしたいくつかのゲームだけだった。初のデジタルブック的な雰囲気を持つサン電子「ナゾラーランド」や、ディスク2枚という壮大な物語の任天堂『新鬼ヶ島』など新しいソフトも登場してはいたが、成功を収めたとはいいがたい。

ハードの性能の限界。容量を自慢するだけのソフト。その閉塞感はビジネス面にも現れ、これまで伸び続けていたファミコンソフト市場は'87年、ついに前年度比ダウンとなる。そんななか、突如彗星（すいせい）のように現れたのが、国内パソコン市場では圧倒的なシェア占有率を誇る日本電機（NEC）がソフトメーカーのハドソンと共同で開発した家庭用ゲームハード「PCエンジン」（以下PCE）だった。

PCEはファミコンと同じ8ビットながらも、非常に高速で動作するCPUを搭載し、なおかつ最大512色という当時としてはズバ抜けた表現力を持っていた。また、コア構想という周辺機器展開計画のもと、驚くほどの拡張性が与えられていた。実際PCEは優れたハードだった。今にいたっても、シューティングなど単純ながら高速な計算が必要とされるゲームを作るのなら、バランス的にPCEがもっとも適している。という意見もあるほどだ。だが発売当初、PCEはソフト不足や高価格（24800円）のためそれほど人気はでなかった。しかし、ファミコンをはるかにしのぐ高性能のマシンの登場に、ゲーム業界、そしてユーザーは確かに未来を感じた。任天堂もそれを黙って見ていたわけではない。PCEの発売される直前、「スーパーファミコン」を発表（実際の発売は'90年）。一気にポストファミコン、新ステップへの期待感が高まっていく。



ハドソン「R-TYPE」。同名アーケード作品を見事に移植し、PCEの高性能をアピール。

（FC-D）
- ●ハイスコア「ゾンビハンター」（FC）
- ●ナムコ「デジタルデビル物語 女神転生」（FC）
- ●日電HE「PCエンジン」
- ●ハドソン「ザ功夫」（PC）
- ●スクウェア「ファイナルファンタジー」（FC）
- ●アスキー「ウィザードリィ」（FC）
- ●カプコン「ロックマン」（FC）
- ●カプコン「ストリートファイター」（AC）

【1988年】
- ●エニックス「ドラゴンクエストIII」（FC）
- ●光栄「信長の野望・全国版」（FC）
- ●ソフトプロ「19」（FC-D）
- ●ハドソン「R-TYPE I」（PC）
- ●テクモ「キャプテン翼」（FC）
- ●任天堂「ファミコン探偵倶楽部（前・後編）」（FC-D）

1988年 メガドライブ登場

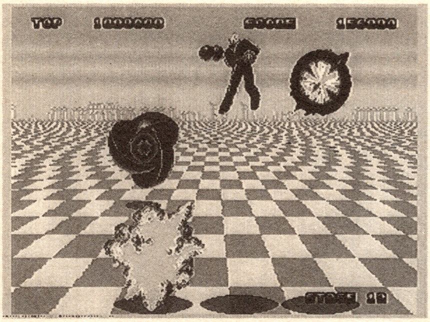
PCEの登場、スーパーファミコンの発表、そしてマンネリ化し始めたソフト群を抱えてなお、ファミコンは圧倒的な人気と力を誇っていた。特に兄弟がソフトをめぐって対立、放火事件になったなど、数々の社会問題を巻き起こすほどブームが過熱したエニックス『ドラゴンクエストIII』。パソコンの雄、光栄『信長の野望・全国版』。さまざまな新アイディアが楽しかった任天堂『スーパーマリオブラザーズ3』など、優れたソフトが数多く登場し、話題を独占する。だがその一方、粗製乱造に気を配っていたファミコンソフト市場にも、およそどうしようもないソフトがあふれだし、店頭でたたき売られるなど、販売店、そして問屋にとってもファミコンは決して確実な商売ではなくなっていく。

また、『ドラゴンクエストIII』のボスキャラを無断で掲載したとして、雑誌「ハイスコア」がエニックスに訴えられるなど、ゲーム攻略の在り方も問題に。ビジネスとして巨大でありながら、未熟なゲーム業界の体質が現れた。

そして10月、これまで苦汁をなめ続けたセガが、家庭用ゲームハードとしては初の16ビットマシンとなる「メガドライブ」(以下MD)を発売する。

MDはアーケード基盤などで使用され有名だった68000CPUを搭載し、アーケードからの忠実な移植が可能であることをアピール。処理能力も高く、ファミコンなどでは難しいとされた高度なシミュレーションも容易に動かすことができた。また、セガはこれまで認めなかったサードパーティ制をMDから取り入れ、ソフトラインナップの充実を図る。もっとも、PCE同様、MDも初期の段階ではソフト不足などの理由で伸び悩む。だが、海外での発売をきっかけに大きく躍進し、任天堂追撃の先鋒にまで育つ。

もう一つのファミコンのライバル、PCEはといえば、驚異的な移植度で世間をアッといわせたハドソン『R-TYPE』やナムコの参入など好材料がそろい、人気



セガ『スペースハリアーII』。人気の高い作品を、MD用にアレンジ。美しいグラフィックが話題になった。

- ●アスキー「ベストプレープロ野球」(FC)
- ●任天堂「ファミコンウォーズ」(FC)
- ●ナムコ「プロテニスワールドコート」(PC)
- ●セガ「メガドライブ」
- ●セガ「スペースハリアーII」(MD)
- ●BPS「テトリス」(FC)
- ●ハドソン「桃太郎伝説」(FC)
- ●日電HE「CD-ROMROM」
- ●ハドソン「ファイティングストリート」(PC-CD)
- ●スクウェア「ファイナルファンタジーII」(FC)
- ●ナムコ「ウイニングラン」(AC)

【1989年】

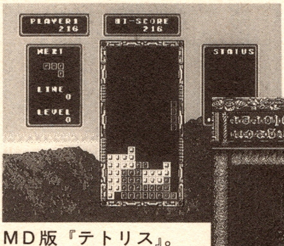
- ●シャープ「編集用ファミコン・タイトラー」
- ●ハドソン「ネクタリス」(PC)
- ●セガ「アレックスキッド」(MD)
- ●メサイヤ「モトローダー」(PC)
- ●タイトー「究極タイガー」(PC)

怪物SFC(スーパーファミコン)の誕生

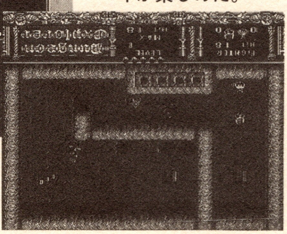
が伸びた。そして世界初のゲームハード用CD－ROMドライブ「CD－ROMROM」を発売。
　PCEだけではなく、後のハード、そしてソフトにも強い影響を与えることになるこのハードは、良くも悪くも実験的なものだった。
余談だが、MDとCD－ROMROMの発売された直後、任天堂は「スーパーファミコン」のスペック発表を行っている。王者任天堂も、あるいは必死だったのだ。
　'88年には、もう一つ忘れられない大きな動きがあった。それは任天堂と野村証券が共同で、ファミコンを端末とした証券情報のネットワークサービスを開始したことである。前号でも軽く触れたが、ファミコン用周辺機器「ファミリーベーシック」と「ディスクシステム」は、ある構想に基づいて開発されたという。ズバリ、ファミコンによるネットワークの構築である。現に'87年に発売された任天堂『中山美穂のトキメキハイスクール』は電話を使った展開を、『ゴルフUSコース』では小売店に設置された「ディスクファックスシステム」を使ったデータ通信によるゲーム大会が行われ、ネットワークの実験をしていたことが伺える。結果的にこの試みはそれほど成功したとは思えないが、この流れはスーパーファミコンの衛星データ放送にまでつながっていくことになる。

1989年 3強の時代

　この年の話題の中心は、PCEだったといっていいだろう。メサイヤ『モトローダー』やハドソン『ダンジョンエクスプローラー』といった、PCEの機能を生かしたマルチプレイゲーム。美少女ゲームのハシリといえる、日本テレネット『ヴァリスII』。CDならではの演出が素晴らしかったハドソン『天外魔境』など、多数のソフトが



MD版『テトリス』。企業の思惑が起こした、嫌な事件だった。



ハドソン『ダンジョン～』。最大5人プレイが楽しめた。

●セガ「ファンタシースターII」(MD)
●ハドソン「ダンジョンエクスプローラー」(PC)
●任天堂「ゲームボーイ」
●任天堂「スーパーマリオランド」(GB)
●セガ「スーパー大戦略」(MD)
●ナムコ「ワンダーモモ」(PC)
●任天堂「テトリス」(GB)
●日本テレネット「ヴァリスII」(PC－CD)
●ハドソン「天外魔境ZIRIA」(PC－CD)
●任天堂「マザー」(FC)
●セガ「大魔界村」(MD)
●日電HE、PC海外発売
●セガ、MD海外発売
●日電HE「PCエンジンSG」
●サリオ「大地くんクライシス」
●フェイス「麻雀学園」(PC)
●ハドソン「イースI・II」(PC－CD)
●スクウェア「魔界塔士サ・ガ」

登場。PCEは海外でも販売を開始し、年末にはPCEの上位互換機種といえる新ハード「PCエンジンSG」、さらに従来機の改良版や廉価版まで登場している。MDのほうもナムコにタイトーといった大型サードパーティを迎え、セガ『スーパー大戦略』など独特の切り口のソフトにより、確実にゲームユーザーの支持を集める。ファミコンには任天堂『マザー』、アスキー『ウィザードリィII』といったRPGヒット作が登場した。

PCE、MD、ファミコンそれぞれが特色のあるソフトを出したこの年は、確かに3強の時代だった。また、任天堂「ゲームボーイ」もこの年登場している。携帯性と連続使用時間をのばすため、あえてモノクロ液晶を採用するという任天堂らしい大胆なこのハードは、『テトリス』ブームにも支えられ、大ヒットとなる。

一方、MD版『テトリス』が契約問題により発売中止になり、アメリカではNOA（ニンテンドーオブ・アメリカ）とアタリが、日本では任天堂とナムコが訴訟問題を起こすなど、機種やソフトの利権をめぐった戦いも起きていた。

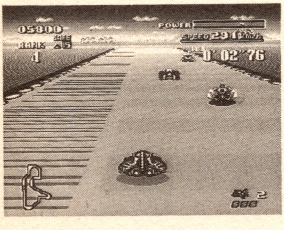
1990年 怪物SFCの誕生

AIなど意欲的なシステムを導入したエニックス『ドラゴンクエストIV』。I、IIは地味な印象だったが、この作品で一気に人気に火がつくスクウェア『ファイナルファンタジーIII』など大作RPGによって幕を明けた'90年。最大の話題は、年末に登場する任天堂「スーパーファミコン」（以下SFC）だった。

SFCは16ビットCPUを搭載し、回転、拡大縮小などの特殊機能をハード側でサポート。表現力も高く、しかも25000円と値段も押えられていた。ソフトもそれまでのレースゲームの在り方をひっくり返してしまう任天堂『F−ZERO』や、シリーズのイメージを一新する完成度を持っていた『スーパーマリオワールド』など、少数ながら質の高いものがそろい、圧倒的な支持を得ていく。残念ながらページが残り少ないので詳しくは次号に譲るが、とにかくSFCは存在自体が事件だった。

ところで完璧に余談ですみませんが、任天堂「NINTENDO64」は来年3月21日発売説が業界でのウワサ。「3、2、1でゲームが戻る」だって(笑)。

では次号をお楽しみに！



任天堂『F-ZERO』。SFCの機能を実に巧みに使った、大傑作レースゲーム。

（GB）
- ●カプコン「スウィートホーム」（FC）
- ●アタリ（ムーミン）「LYNX」

【1990年】
- ●エニックス「ドラゴンクエストIV」（FC）
- ●スクウェア「ファイナルファンタジーIII」（FC）
- ●任天堂「スーパーファミコン」
- ●任天堂「スーパーマリオワールド」（SFC）
- ●任天堂「F−ZERO」（SFC）

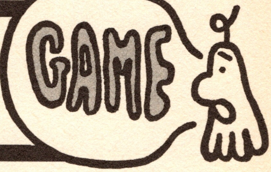
※表中の各表記は「FC」はファミコンソフト。「FC−D」はディスクシステムソフト。「GB」はゲームボーイソフト。「SFC」はスーパーファミコンソフト。「PC」はPCエンジンソフト。「PC−CD」はCD−ROMソフト。「MD」はメガドライブソフト。「AC」はアーケードゲームを示しています。



ゲームといえば、テレビゲーム？そんなあなたに教えたい、もっともっと広い「遊びの世界」！

illustration&opinion：大山功一

遊びのススメ



連載 第2回・アンチ・モニター・ゲーム運動



テーマゲーム：『ハゲタカのエジキ』
『マジック・ザ・ギャザリング』

カードゲームはパーティーで

えー、連載も2回目ということで、慣れないことをしている僕も少しはリラックスして書けるような気がしてきました。

さて、今回のテーマは「カードゲーム」ということで、いろいろ、何を紹介したもんかと悩んでいましたが、まずはやっぱり一般的でやさしく、それでいておもしろいというグッドなゲームを紹介することにします。

ラベンズバーガー社（ドイツ）の『ハゲタカのエジキ』というカードゲームでして、第一回目に紹介した『アベカエサル』とまたまた同じ会社のゲームです。ラベンズバーガー社のゲームははずれが少なく、ほんとにおもしろいゲームを取りそろえているんです、これが。ゲームのシステムも発想も良いものが多く、作り手としてはほんとにくやしいかぎりです。

さてこのゲーム、どういうゲームかと申しますと、一言でいうなら「競売」のようなゲームです。

ネズミとハゲタカの描かれた得点カードを取り合うのですが、1～15までの15枚の数字カードを各自が持っていて、いっせいに1枚ずつ出し、そのなかでいちばん数字が高いカードを出した人が、得点カードを得られるのです。ただし、いちばん高いカードを出した人が2人以上いた場合は、次に高いカードを出した人が取れる事になります。ここがポイント！

一度使ったカードはもう使えないので、何から出していくかも重要な作戦になります。ネズミカード（プラス点）を多く集め、ハゲタカカード（マイナス点）を、うまく取らないようにして、だれよりも多く得点した人が勝ちです。

うーむ、ゲームの説明が長くなってしまいましたが、実はこのゲームのいちばんおもしろいところは、ゲーム説明をしておかないとわからない部分なのです。

なぜか人と人は「シンクロ」するのだ

で、どこがおもしろいのかと言うと、3ゲームもプレイしていると、「いつしか、皆が同



じカードを出すようになる」ということです。

つまり、得点カードを取るために出すカードの相場が、似かよってくるのです。

これを僕らは「シンクロ（同調）」と呼んでいます。

これがなんていうか、皆とシンクロしないようにと思って、考えをずらすのですが、その考えもシンクロしてしまって、ずらしたはずが、また一緒になってしまったりする。そうなるともう笑っちゃって、そこがいちばんおもしろいんです。

ただ数字を数字で取り合うだけの、一見数学ゲームのようなものですが、一度やったらだれでも楽しめる。対人の楽しみが味わえるゲームなのです。

説明も簡単だし、パーティーなどで遊んだり、酒を飲んだ頭でも充分遊べます。

かわいい娘とシンクロでもしたら、ちょっと良い縁を感じたりもできるし、シンクロしたくない相手と悪い縁が待っていたりするかもしれません。

やる人が変われば、また楽しいというゲームです。

一方、「マニア好み」のカードゲームと言うと?

このごろ、ちまたで流行っているカードゲームというと『マジック・ザ・ギャザリング』というのがあります。知りませんか?

最近、実はこれをやる機会があったのです。

いやあ、このゲームを一言で言うなら「マニアックでおもしろいゲーム」なんです。まあ、『ハゲタカのエジキ』とは対局にあるようなゲームです。だから、女の子と一緒に遊べるたぐいのゲームではありません。

だけどおもしろいし、よく考えられているし、変なゲームなんです。

『マジック……』は「メンコ」を思い出させる男の子ゲームで、まずコレクション性が高い。それからプレイヤーが戦略を創作していくことができる。

そこが変わっているところなんですが、男がもっている創造力を刺激してくれます。それに、世界観もファンタジーで男向きと言えるでしょう。

この『マジック……』というゲームは将棋のように一対一の対戦ゲームで、魔法使いと魔法使いが「魔法合戦」をするゲームなんです。ちょうど『ドラクエ』などのコマンド戦闘をカードでやっているような感じと言ったらいいのかな。でも、ちょっと敷居が高く、難し

ハゲタカのエジキ

1から15までの数字が書いてある手札カードを使って、場に置かれるポイントカードを取っていく競売型カードゲーム。

ポイントカードはプラスカードとマイナスカードに分かれており、プラスはネズミのイラストの1から10、マイナスは-1から-5までのハゲタカのイラストになっている。

よく切って山にしたポイントカードを一枚場に開き、プレイヤーがいっせいに手札の中から一枚のカードを出す。出した手札の数字がいちばん高かった人が場のカードを取ることができるが、場に出されたポイントカードがマイナスカードだった場合、いちばん低い数字を出した人が取らなければならない。

複数の人がシンクロして同じ数字を出した場合、シンクロした人はカードを取る権利がなくなり、次点の人がカードを取る。いかに人とシンクロせずに、高得点のポイントカードを取って行かれるかが作戦となる。最終的に取ったポイントカードに記された数字の合計がいちばん高かった人が勝利者となる。ドイツのラベンズバーガー社のゲーム。

●●●マジック・ザ・ギャザリング●●●

バラエティに富んだ召還魔法の呪文カードと、沼、森林などの土地から魔力を引き出すために必要な5種類のマナカードを駆使して、対戦で戦うカードゲーム。
特徴としては、売られているカードの中身がそれぞれ違うこと、まれにしか入っていない強いカードがあること、プレイヤーが自分で使うカードの種類を選び、自分専用の対戦用セットを作れることなどが挙げられる。
プレイヤーは各自、自分の得点を持っており、呪文などで攻撃されたときにその威力に伴ってこの得点が減らされていく。この呪文を自分の魔法で防いだり、召還したモンスターに代わって受けさせたりすることで、防御することもできる。
ただし、自分の対戦用セットは山にして場に置かれ、上からめくるかたちでカードを引き、手札から場に並べて使用するので、自分の思うようなカードが場に出ていない（あるいは条件を満たさず手に持っていても使用できない）こともあるので、防御できないこともしばしば起こる。
プレイヤーの得点が0になる、あるいは対戦用のカードがなくなったら負けとなる。アメリカのウィザーズ・オブ・コースト社のゲーム。9月現在は輸入品のみ発売されている。

いゲームなんです。
あと、「アメリカからやってきた」ってところもやっかいで、英語に堪能な方ならいいのですが、英語が苦手な僕などは、けっこうつらいものがあります。
でも、待ってください。
思わず辞書片手に、カードに書かれた説明を訳してしまうほどゲームとしてはおもしろい！（注：でもマニアックな方でないと勧められないけど）思わず、英会話の「ノバ」に通いたくなるくらい魅力的です。
まず、この『マジック……』はスタートセットが箱で売られています。スタートセット（ギフトセット）には120枚のカードが入っているのですが、その1箱1箱に入っているカード内容が違っているのです。
実際にゲームをするときに使うカードは60枚なので、120枚の中から自分で好きなカードを選んで、プレイ用に自由に組み合わせて一つのセットを作ることもできる。ここにプレイヤーの作戦創作があるのです。
スタートセット以外にもばら売りをしているので、それを買うことじたいが楽しくなる。うまい仕掛けになっているわけです。
でも「そんないい加減なことでゲームになるんか！」とか、思っていたのですが、やってみると、ゲームとしても…いやなんと、うまくできてる。
「アメリカ人恐るべし」でした。

ゲームの創作意欲は貧乏から始まった

ところで、僕は子どものころ、ゲームに狂っていました。こうしてカードゲームについて話そうとするとき、子どものころの記憶が一緒によみがえってきます。
金持ちでなかった僕の家は、当然ゲームなどあまり買ってもらえず、友だちの家にあるおもしろいゲームを見ては、いつもうらやんでいました。
そして、買ってもらえないなら、と、自分で作ることを思い立ったのです。『レーダー作戦ゲーム』『億万長者ゲーム』『オセロゲーム』など、いろいろ、欲しかったゲームを手作りで作っていきました。
友だちの家で遊んで、その場でボードやカードの内容を書き写したり、覚えてきたりしましたね。うーむ、貧乏ゆえの工夫ね。今考えると、これが僕のその後の人生を決めてしまったのでしょう。

当時、学校（小学校）では、エポック社のカードゲーム『野球カード』や『サッカーカード』が流行っていて、昼休みになると皆集まっては盛り上がっていました。

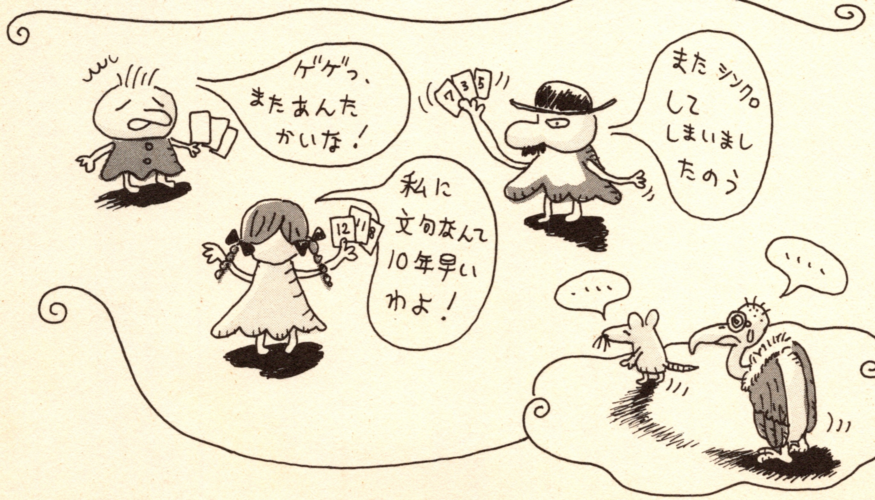
そのころは「巨人の星」が人気で、僕もよく見ていましたが、そういえば『野球カード』の裏の絵は星飛雄馬だったような気がします。

これも、さっそく皆が遊んでいるのを見て作ってみたのですが、細かいルールまでよく覚えていなかったので、オリジナルルールになってしまいました。ただし、これはあまりおもしろくならず、何回か改良したのを覚えています。

うまくできなかったものの、自分でルールを考えるのは楽しく、ついにはオリジナルのカードゲームを作るようになりました。……というわけで現在に至っているわけなのです。

最近作ったゲームでは㈱エイプ制作のカードゲーム、『ともだち自慢』や『ラメカ』…などがあります。いまだに自分が満足できるようなものは作れていませんが、とにかく、多くの人が遊べる楽しいゲームを作っていきたいですね。





第2回

田村環のコンピュータゲーム内部事情

格闘ゲームの格闘とは何か

前号の記事に対するご意見

さて、今回のテーマ「格闘ゲームの格闘とは何か」を考える前に、前号の「3Dゲームは本当の3Dか?」によせられた読者のご意見をいくつか紹介しよう。

★

まず、埼玉県の片山さんのご意見。「バーチャルボーイの表示色は1色ではない」について。

う〜ん。これは多分、1色4階調の〝階調〟のことをいっているんだと思う。念のため、任天堂さんに問い合わせたところ、ちゃんと1色とのご返事をいただいた。

とはいっても、明るさの違う色(バーチャルボーイでは4階調の赤)を、同じ色に数えていいという決まりはないわけで、確かに誤解をまねきやすい表現だったかもしれない。

以後、気をつけるので、大目に見てやってほしい。

★

同じ方からバーチャルボーイについてもう一つ、「この記事は、バーチャルボーイをプレイしてから書くべきだ」というご意見がきている。

これはもう、「すみません。そのとおりです」と謝るしかない。謝るしかないのだが、前号の記事に以下のような意味があったことを補足しておきたい。

★

実は、色と立体表現には、切っても切れない、深い関係がある。

前号では触れられなかった立体表現のひとつに、「距離が遠いものほど、色を薄くする(もっと正確にいうと、彩度を低くする)という手法がある。これは、空気が完全な透明ではないことを表現するためであり、現在のコンピュータゲームでも取り入れられている立体表現のひとつだ。

ところがバーチャルボーイでは、ハードウエアの仕様上、この立体表現は行えない(明度は変えられても彩度はどうしようもない)。というわけで、「新時代の真の三次元ゲームマシンと呼ぶにはちょっと荷が重い」といいきったわけなのだ。

★

立体表現というのは、非常に奥深いテーマである。前回の記事では、まだまだ説明しきれていない要素がたっぷりある(説明が下手なだけ、という気もする)。機会があったら、またぜひ取りあげてみたい、と思っているのだ。

——ご意見をいただいたみなさん、ありがとうございました——

それでは、今回のテーマは、がらっと変わって格闘ゲームだ。

やっぱり似ている格闘ゲーム

まず、一つ質問を出そう。

「格闘ゲームの格闘とは、いったい何を指しているのだろうか」

賢明な読者はお気付きのとおり、これは今回のテーマそのものである(だれでも気づくって)。「テーマの結論を読者にふるとは、なんて無責任なやつだ」という意見もごもっとも。本来なら、この記事の中で結論づけるべき内容だ。

ところが、恥じも外聞もなく書いてしまうが、この答えは、私にはよくわからない……、というのが正直なところなのだ。

一説によると、格闘技を扱ったゲームを格闘ゲームと呼び、だから格闘は「格闘技」を指すのだという。しかし、この説が正しくないことは、ちょっと考えればすぐわかる。

格闘技を題材にしたシミュレーションゲーム(例えば『横綱物語』)やカードゲーム(例えば『レッスルエンジェルス』)は思い浮かぶし、逆に格闘ゲームでやってる闘いは、何の格闘技だか、よくわからないものばかりだ。

そもそも「格闘」という言葉は、「相手に勝とうとして、激しく取っ組み合う」という意味である。しかし、この意味をそのままあてはめれば、ゲームセンターの入り口で、腕相撲の挑戦者を待っている力士の人形こそ、真の格闘ゲームになってしまう。さすがに、あれを格闘ゲームと呼んでいる人は、私は見たことがない。

そんなあやふやな「格闘」という言葉を用いながら、一方で格闘ゲームという言葉のイメージは、異常なほどはっきりとしている。そう、格闘ゲームと聞いて思い浮かぶのは、「制限時間及びリングアウトあり対戦体力ゲージ式3本勝負格闘ゲーム」ばかりなのだ。

よく、「RPGかと思ったらシミュレーションだった」とか「これじゃあアドベンチャーというよりシューティングだな」という話は聞く。

ところが、格闘ゲームは、画面を見ただけで格闘ゲームである。実写取り込みだとか、ロボット同士の対戦だとかいっても、格闘ゲームは格闘ゲームなのだ。

どうしてまた、格闘ゲームだけがこんなガチガチに固まったイメージを持ってしまったかというと、これはきっと本来、ゲームになりにくい「格闘」を、無理やりゲームにしているためだと思う。

激しくない格闘

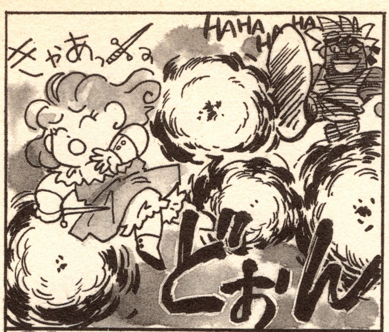
先程述べたように、格闘という言葉には、「激しい」という意味が含まれている。確かに格闘ゲームの画面を見ていると、激しそうな戦いが繰り広げられていたりもする。しかし、今の格闘ゲームでやっていることは、決して激しくないのだ。

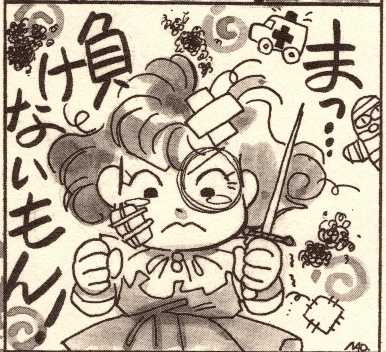
例をあげよう。

普通、格闘技には一瞬にして勝敗が決まるルールがある。テンカウント以内に立ち上がれなかった「KO」とか、きれいな投げが完璧に決まった「一本」とかいうやつがそうだ。

これらのルールは、格闘技の緊張感を非常に高めている。ちょっとした油断が、直接敗北につながる危険があるからこそ、静かなにらみ合いのなかにも、互いに相手の隙を探り合うおもしろさが感じられる。ところが格闘ゲームでは、「KO」や「一本」というルールはない。

いや、もちろん、画面にKOと表示されたり、場合によっては「ケッオォー!」と、派手に叫んでくれたりはする。しかし、これはあくまで、**体力ゲージ**が0になった





ときの演出に過ぎない。

ようするに、現在の格闘ゲームの勝敗は、すべて判定（点の取り合い）によって決まっているのだ。

攻撃は点取りの手段

この「点取り」のために、格闘ゲームに用意されている手段が、ほかならない「攻撃」である。当然、攻撃が成功すれば、攻撃をした側がポイントを得ることになる（相手の体力がいくつか減る）。格闘ゲームで勝利するためには、この攻撃の地道な積み重ねが必要なのだ。

もちろん実際には、下段前蹴りとか、背負い投げとか、秘伝必殺技とかいう、さまざまな種類の攻撃が存在する。とはいっても、基本的にはどれも同じ攻撃だ。違うのは、効果とリスク、それとボタンの押し方くらいのものだ。

一方、攻撃を避けるために受け側に用意されている手段が「防御」である。これも、防御の姿勢をとったり、ジャンプや側転で避けたり、いくつかの方法に分かれている。しかし、結局のところ、「相手の攻撃を失敗させるための動作」ということに変わりはない。

攻撃の処理の実際

この二つ（攻撃と防御）の組み合わせを格闘ゲームのすべて、といってしまうのは、乱暴なようだがおおむね正しい。しかし、もうちょっと突き詰めれば、「防御は攻撃のおまけ」という見方をすることも可能だ。

つまり、攻撃を受ける側は、すなおに攻撃を受けるか、防御してかわすか、という二者択一をせまられるわけだ。もちろん、普通はすなおに攻撃を受けるなんてことはないわけで、なんとか防御しようとする。

さらに、攻撃を受けないときの防御は、安心感を得る程度の効果はあるかもしれないが、システム的には、まったく無意味だ。

結局、防御されることを考慮した**攻撃の成功判定**こそが、格闘ゲームの本質ということになってしまうのだ。

これは、（ものすごくつまらなく説明すると）次のような処理として考えることができる。

・被攻撃側（防御側）は、常に0か1のどちらかの状態をとる。
・攻撃側が攻撃した際に、被攻撃側の状態が0の場合、攻撃側はポイントを得る。
・同様に状態が1の場合は、攻撃側はポイントを得られない。

一応コンピュータっぽく0とか1と書いたが、1が攻撃を防いでいる状態、0が防いでいない状態（攻撃もしていない）を表すことはおわかりだと思う。前に説明した通り、「攻撃を防いでいる状態」には、防御の姿勢をとったり、しゃがんだり、後ろに下がったり、といった攻撃を失敗させようとする動作がすべてが含まれる。ようするに、距離が遠いための失敗だろうと、防御されたための失敗だろ

うと、ゲームシステムの根っこでは単なる0か1、成功か失敗なのだ（正確には、非攻撃側の状態だけではなくて、攻撃側の状態との関連で、成功か失敗かが決まる。ここで、あたり判定とか、技を出す瞬間のスキとか、いろいろややこしい処理が入るのだが、今回のテーマとは関係ないので割愛）。

……などと長々と説明したが、単に穴が一つしかない「モグラたたき」を思い浮かべてもらえば、それで十分である。モグラが頭を出したとき（攻撃が成功するとき）に、ハンマーでたたけば（攻撃すれば）、攻撃側は得点を得られる、ということだ。

これに、上段、中段などの「攻撃と防御の種類」を加えるのなら、0、1の状態の他に、2の状態、3の状態……、を作ればいい。いくつの状態をどの段に対応させるかさえ決めれば、「上段防御中の相手に下段攻撃を決めた」などというそれっぽい処理も、機械的に実現できることがおわかりだと思う（モグラの場合は、上段穴と中段穴のどちらから出てくるかわからないという状況を考える？）。

さらに、この例では攻撃側と被攻撃側を分けているので、実際には、互いに立場をかえて同じことをやりあうことになる（モグラがハンマーを持って反撃する）。

そして、先に10回なり20回なり、決められた回数だけ攻撃を成功させたほうが勝つ、というのが、体力ゲージ方式を取り入れた格闘ゲームの、勝ち負けの処理なのだ。

新しい格闘ゲームとは

極端な例で説明したので実感がわかないかもしれない。しかし、すべてを数値化して処理するコンピュータの中では、実際に、これと大差ないことが行われている。足りないのは、攻撃の効果が状況によって違うとか、かわいいキャラクタが出てこないとかいう贅肉(ぜいにく)部分（これはこれでとっても大事）だけだ。

いわば格闘ゲームは、いろいろな飾りをつけた「モグラたたき」なのである。

そして、こういった単純化こそ、ゲームになりにくい格闘というものを、一大ブームを起こすほどのおもしろいゲームにした秘密ともいえるのだ。

さて、ここで再び考えてほしい。確かに現在の格闘ゲームはファンも多く、決してつまらないものではない。そして、ゲーム性も完成度も高く、その結果かどうか、どの格闘ゲームも一様に似ている。

それもそのはず、格闘という題材を、ゲームに合ったように単純化する手法はみんな同じなのだ（または非常に近い）。プラットフォームが同じなのだから、いくらアレンジしても、そうそう新しいものができるはずがない。

これをたとえるなら、駒の形やボードの色が違うチェスのようなものだ。なかには「うちのナイトは真横に動けます」とか、「うちのボードは9×9マスあります」というものあるかもしれない。しかし、チェスはチェス、しょせん将棋や囲碁ではない。

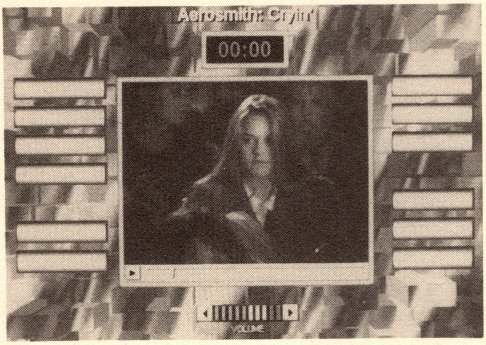
格闘ゲームも、いつまでも「制限時間及びリングアウトあり対戦体力ゲージ式3本勝負格闘ゲーム」である必要は決してない。いくら優れた手法であるとしても、それが格闘をゲーム化するための一つの手法に過ぎないことに気づくべきなのだ。

そろそろ、格闘という言葉の本当の意味を感じさせてくれる、新しい切り口の格闘ゲームが見たい、多くのプレイヤーは、そう思っているのではないだろうか。

……もちろん、わたしもその一人である。

CD-ROMによるミュージック・パズル『ビッド・グリッド』にハマった。

■前田祥丈■



9本のロック・ビデオがゲームになっている

いよいよ『Windows95』が登場して、MAC vs Windowsの闘いは一段と熾烈になりそうだ。僕の周りではMAC派が多いけれど、アメリカではWindowsのほうが優勢らしいという話も聞く。例えば現在リリースされているCD-ROMの多くはどちらにも対応するようになっているが、Windowsオンリーのソフトも目にするようになっているようだ。そういえば、ちょっと前にいじる機会のあった『ビッド・グリッド』というミュージック・ゲーム・ソフトも、WindowsオンリーのCD-ROMだった。

実は、Windowsにさわってみたのはこれが初めてだったのだが、このゲームやってみると実にハマるのだった。(それに、遅ればせながらWindowsの操作性が思っていたよりずっといいのも印象的だった)

『ビッド・グリッド』は、簡単に言えばミュージック・ビデオをベースにしたパズル・ゲーム。収録されているのは、エアロスミスの「クライン」、ガンズ&ローゼズの「ノーヴエンバー・レイン」、ピーター・ガブリエルの「スレッジハンマー」、メタリカの「エンター・サンドマン」、ジミ・ヘンドリックスの「アー・ユー・エクスペリエンスト」、オジー・オズボーンの「ノー・モア・ティアーズ」、レッド・ホット・チリ・ペッパーズの「ギヴ・イット・アウェイ」、サウンドガーデンの「スプーンマン」、ヴァン・ヘイレンの「ライト・ナウ」の9曲だ。

『テトリス』的おもしろさについクセになってしまった

簡単に遊び方を紹介すると、まず好きなク

リップを選んでスタートさせる。そうするとクリップが画面分割シャッフル状態で流れ出す。この画面をマウス操作によってクリップが終わるまでに正しい画面にすればクリアだ。最初は3×3のシンプルなパズルだが、次第に上下逆転映像、途中で間違えると最初からやり直しというパーフェクション、さらに数字合わせのようなスライド・パズルなどの要素が加わり、分割画面も最高6×6にまでエスカレートしていく。

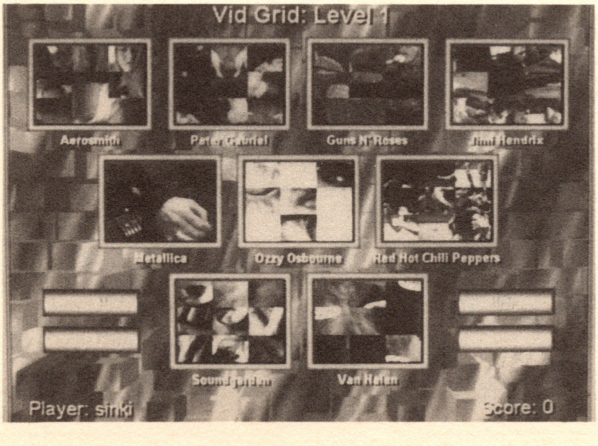
9本のクリップすべてをクリアすればレベル1制覇。同じ要領でレベル5まで設定されているが、この難度設定がなかなか絶妙で、『テトリス』にも似たハマり方をしてしまう。

クリアのコツは、それぞれのクリップの画面を早く覚えること。画面によって解きやすいものと難しいものがある。また、クリップの時間も長短があるので、同じレベルの中でも、長いクリップはなるべく難しい設定のために残しておくことだ。

やってみる前は、同じクリップを何度も流すことになるので飽きてしまうのではないかと思ったのだが、どうしてやってみるとそんな心配はいらなかった。選曲の良さもあるのだろうが、このフレーズの後は、こういう画面になるぞ、という具合いに音楽そのものがゲームを解くヒントになっているせいもあるのだろう。

そして、とくに感じるのは収録されているクリップの画面のテンポ感の良さ。ビジュアルもまたロックであることが、プレイをしながらリアルに感じられるのだ。

もう一つ、レベル3をクリアすると、いきなりもう一本新しいクリップが登場するというニクい仕掛けもあるのだが、中身はやっぱりナイショにしておこう。ちなみに、私は現在、レベル5の8本目までクリアしたところなのだ。



●好評につき第2弾

もっと危ない!! 攻・略・本

前回、攻略本の質の向上を訴えた夢野トビラが、読者ハガキに刺激され、もう一歩踏み込んで攻略本業界の問題点をつく。

夢野トビラ

優位に立つプレビュー誌

前回のなかでもっと突っ込みたかったことがある。それは、攻略本を1冊に絞り込もうとする動きの存在だ。読者には絶対に見えないところで動き、攻略本の未来に影を落とす。現実だからこそ恐い。

また、前回の記事を読んだ読者からも、「読者にも攻略本を選択させるのが当然」「公式しか攻略本が出版されていないのはおかしい」といった意見が届いた。

前回、ユーザーのために攻略本が1冊ではダメな理由として、ゲームのおもしろさを半減させる可能性があるからと述べた。アクションゲームやシューティングゲームなどの攻略本では、1冊あれば十分、ということもあるかもしれないが、特にシミュレーションゲームに限れば攻略本が1冊だと遊べる幅は極端に狭いものになってしまう。

少し前の話だが、編集者とあるソフトの攻略本を作ろうとして、ソフトハウスに打診したところ「他から話があって、そちらにお願いすることに……。まあお世話になっていますし……、公式ということで」といった返事を受けた。

その後、そのソフトの攻略本は1冊しか出版されていない。公式という冠を背負って。これが、ゲーム業界を発展させる道なのかと考えると大きな疑問符がつく問題だと思う。

ただし、読者の方が誤解しないように、ひとつ付け加えておく。

攻略本とはソフトハウスの立場から考えれば、よくいえばプロパガンダ、悪くいえば無要の長物、好きかってなこと（ゲームのおもしろさを奪うデータや攻略の道筋）を書かれては迷惑千万、冗談じゃないという面もある。攻略本の数を増やすと、ライターによっては、ちょっとゲームをすればわかることまで自分で調べずに、楽してソフトハウスに聞いてしまう質問屋さんもいる（もちろんこんな人は攻略本を作らないでほしいと思うし、注意して本を見ればすぐ化けの皮はがれる）。

こうしたことが多ければ、当然ソフトハウスの負担は大きくなる。特に開発者に質問攻め、開発中の新しいゲームに支障をきたすようなら、それはプロパガンダの範囲を越えているといえるだろう。ソフトハウスの肩をもつわけではないが、筋が通った話である。こうした考えをもって数社に絞る、ゲームのイメージを壊す危険性があるといった理由から絞る、あるいは攻略本は出版させないというのだったら納得できる話なのだ。

賢明なる読者諸君なら、この違いはわかると信じている。このゲームで1冊しか攻略本が出てないのはおかしいなと。

公式の謎

さて、次は公式と銘打った攻略本の謎について迫ってみよう。

ゲームが売れている時期、公式の攻略本は書店でところ狭しと並べられている。これは公式だからもっともなこと。その調子、その調子。しかし、一定の商売期間（ゲームが話題になり、売れている間）が終わると、どうしたわけか書店からは消え、手に入らないことも多い。「公式ガイドがあったはず、あれっ……。これから、遊ぼうと思ったのに……」と嘆いた経験のある方もいるだろう。

これはおかしい現象ではないだろうか？ 攻略本は、〜のチケットのように早い者勝ちなのだろうか？ 流行に乗り遅れた人には手に入れさせないよといった態度で出版してかまわないものなのだろうか？ 絶対に違うはずだ。

いっとき売れれば、それでよし。後は品切れ状態でもう忘れてしまって涼しい顔。時期外れでプレイするユーザーなど相手にしていられない。こんな攻略本が公式たる冠を飾っていいのだろうか？ よくない。公式と名乗るからにはそれなりの責任があるはずだ。営業と編集は違うから、というのは出版社の言い訳にすぎない。ユーザーのことを考えるならば、公式と名乗った攻略本は、たとえユーザーが一人になったとしても、ユーザーが必要とするならば無条件で本を提供する責任を負うべきだと思う。

これは公式でない、〈非公式〉の攻略本にもいえることだと思うが、少なくても公式と銘打った攻略本のユーザーをバカにした態度には閉口してしまう。

もちろんすべての公式ガイドがこの例にあてはまるとはいわないが、責任ある態度で望む以外は、軽々しく公式と名乗るのだけはやめてほしいものである。「そうまでして売りたいか」と、ついつい言いたくなってしまうのである。

公式神話なんてあるの？

第二の謎は、公式ガイドと非公式ガイドの違いはいったい何？ ということだ。書店にいって公式ガイドと非公式ガイドの双方の攻略本を見比べても、違いは全然わからない。なにゆえに攻略本は公式といった冠をつけたがるのか？

公式ガイドの定義もあいまいだ。ソフトハウスが全幅の信頼をおいて、すべてのデータを渡し、構成から全内容までをチェックして出版する攻略本ということなのだろうか。そこまでしているなら監修となるはずだ。

出版社の編集者のなかに、公式は売れる神話でも形成されているのだろうか。そんなことはないと思うが、もし、そう考えているなら、話にもならないレベルである。

すぐさま攻略本業界から足を洗ってほしいものだ。あまりにも読者の本を見る目をバカにし過ぎている。あるいは内容に自信のないことがそうさせてしまうのか。結局は、それほど効力を発揮するとも思えない冠に頼る姿を考えると、ちょっとかわいそうな気さえしてくるのである。

そして、内容のなさを冠で覆（おお）い隠そうとしている頭でっかちな攻略本を書店で見るたびに、攻略本の未来はない、口コミに負ける、と実感してしまうのである。

まだまだ書き足りないこともあるが、誌面も尽きたので、またの機会にしよう。

ユーザーがゲームをつくる時代はくるのか？

文・中野カズヤ



コンシューマ業界で異彩を放つPC-FX。そのFXにあらたな魅力が加わった。ユーザーがプレイヤーからクリエイターになれるボード、ゲームアクセラレーターだ。

次世代機PC-FX

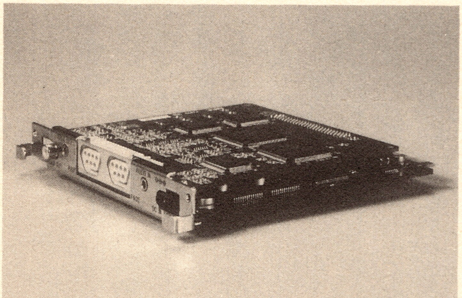
'94年末、各社がこぞってニューマシンを出した。「次世代機」と聞くと、どうしてもセガサターンとプレイステーションばかりに目がいきがちだが、PCエンジンで独自の世界を築いてきたNECからPC－FXが発売された。

PC－FXは、はっきりいえば「乗り遅れた」機種だ。こういうとミもフタもないけど、その理由はちゃんとある。

まず、「これがやりたいからFXを買う」というソフトがなかった。これが一点。「早くなったPCエンジン」というのがユーザーの認識であり、他のマシンをもっていれば、FXは別に欲しいマシンには数えられなかった。でも、最近になって、やっとFXのソフト市場が充実してきて、この問題は解決されつつある。

さらに、機能的にも見劣りしている。ゲーム機の心臓部であるCPUやCD－ROMの速度などは他のマシンとさほど変わらない。しかし、「次世代機」の合い言葉ともいえるポリゴン機能が搭載されなかった。ポリゴンを使ったゲームがすべて優秀なゲームというわけではないが、「できない」のと「やらない」のとでは大きな違いがある。

そんなFXの販売戦略の中で、目をひいたのは、「FXボード」の存在である。これは、NECが国内最大手のパソコンメーカーであるという強みを生かして、NECのパソコン上でFXのゲームを遊ぶことができるようにしたボードだ。



FXボードの上位互換ボードになるゲームアクセラレーター。（写真はFXボード）

ゲームアクセラレーター

PC－FXの短所をおぎない、FXボードという長所をいかす形で、今回『ゲームアクセラレーター（仮称）』が発表された。

今回発売が決定したのは、

・ゲームアクセラレーター

・簡易3Dアニメーションツール（付属）

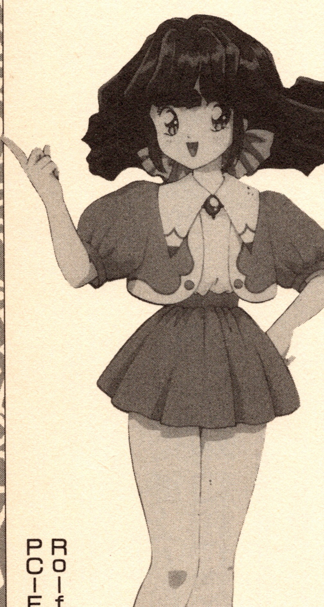
・Cコンパイラー（別売）

の三つ。いったい『ゲームアクセラレーター』って、なんだろう。簡単にいえば、ゲームを作るためのものだ。これじゃ簡単すぎるので、もう少し詳しく説明しよう。

ゲームアクセラレーターの基本的な位置づけはFXボードの上位互換ボードということになる。つまり、FXボードと同じようにパソコンにさして使う。もちろん、FXのゲームを遊ぶこともできる。さらに、FXの弱点ともいえるポリゴン機能もポリゴン用チップを積むことで解決している。このポリゴンチップは、将来PC－FX本体にも搭載されるそうだから、そうなれば、ポリゴンゲームも出てくるかもしれない。しかし、現段階では、ゲームアクセラレーター本体だけでは、ポリゴンチップも関係なく、ただのFXボードにすぎない。

そこで、付属の簡易3Dアニメーションツールを使うことになる。このツールは、知る人ぞ知るDoGAが制作しているから、使いやすいものになるはずだ。このツールをどういうふうに使うかというと、あらかじめ用意されているパーツを組み合わせて、オリジナルのメカを作り、メカに動きを設定し、作画計算を行い、実際にCGアニメーションを制作する、という手順になる。「簡易」というだけあって、自分でモデリングはできない。まあ、パーツ集が追加発売されていくそうだから、その豊富さを期待するしかない。

さて、ゲームを作るためには、Cコンパイラーを使わなければならない。別売りというのが気になるが、その分使えるものであれば、納得できる。ちなみに、他のゲームマシンでどうやってゲームを作っているかというと、AT互換機の上でCで書いているようだ。プレイステーションは開発機材の安さで話題になったが、それに並ぶお手軽さだ。（プレイステーションはCGに関してはMacなど他のマシンで描くことが多いようだ）FXといえば、アニメ系のゲームが思い浮かぶが、画像コンバートや音声コンバートのツールも企画されており、2Dゲームの制作環境も整えられるだろう。「RPGツクール」のようなツールも企画しているそうで、C言語をしらなくてもゲームが作れるようになるかもしれない。



Rolfee（ロルフィー）
PC－FXのイメージキャラクター。

ゲームの鉄人

いままさに、ここアミューズメントスタジアムで、熱い戦いの火ぶたがきって落とされようとしています！

岸　朝夫
PROFILE
ゲーム記者暦？年で、趣味はパチンコ、麻雀。見た目はちょっと恐いが、アニメが大好きという意外な一面も持っている。

PROLOG

アミューズメントスタジアム、ここはゲームの殿堂。ゲーム界をリードしていく鉄人と挑戦者が、お互いの技をぶつけあうのだ。

対戦は、すでに発売されたソフトのなかで対決にふさわしいものを選び、各ソフトで重要なポイントを項目別に比較していくことにより、全体として、ゲームとしての完成度の優劣を決するという方式で進める。

私の記憶が確かならば

昨年の暮れ、世間を騒がせて新たなマシンが誕生した。そのマシンの名は、プレイステーション。既存のゲーム機をはるかに凌駕(りょうが)する性能は、「次世代」がすでに「今」であることを人々に実感させた。

世間を驚かせたのは、なにもマシンのパワーだけではない。古くさい慣習にとらわれることのない、独特の販売形式を打ち出すことで、多くのサードパーティーを引き入れ、発売より1年で100タイトル以上（予定）を数えようとしている。

さあ、そのすばらしい性能をおおいに見せつけるがいい、

「ゲーム界の革命児、プレイステーション！」

このてごわい挑戦者を迎えるにあたって、我々はそれに負けないマシンを用意する必要があった。強力な次世代機(プレイステーション)の挑戦をまっこうから受け止め、はね返すほどの実力を持つマシンを……。さあ、よみがえるがいい、

「鉄人セガサターン！」

BATTLE 極上パロディウスだ！ DELUXE PACK

挑戦者は鋭い目による経営戦略で、あきらかにある購買者層をねらい撃つつもりだった。「ねらい撃ち」といえば、シューティング。この連想が今回のソフトを決定した。それは、『グラディウス』で一世を風靡(ふうび)したコナミが、集大成として発表したゲーム。その名も『極上パロディウス』！

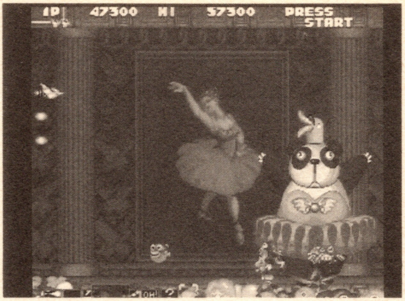
●アクセス

プレイステーション（以下PS）では、デカキャラ出現前とステージ変更時にCDを読み込む。このときに、ゲームがストップしてしまう。

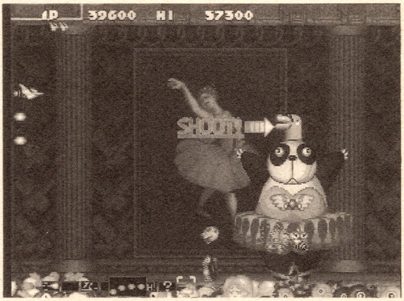
セガサターン（以下SS）版でも、デカキャラ出現前とステージ変更時にCDを読んではいるものの、プレイヤーにアクセスを意識させない。

●二人協力プレイ

『極パロ』の3面（お菓子のステージ）で、



▲PS版



▲SS版

PSは止まっているかと思うくらい遅く、SSは一人プレイのときと同等の処理速度を保っている。

コンティニューする際、PSはポーズがかかりゲームが止まるが、SSでは残る一人はプレイ可能。ちなみに、「処理落ち」には二種類あり、敵・敵の弾をよけやすくするために、わざと処理速度を落とすものと、ゲーム機の性能やプログラムによって落ちてしまうものがある。SSは前者、PSは後者のプログラムと言えるだろう。

●その他

アーケード版の『極パロ』では、ボスキャラの弱点を「SHOOT」という文字で教えてくれる。この文字をSSは表示するが、PSは表示しない。

●JUDGE（審査）

アーケードゲームを移植する際に、重要なのはその新鮮さがなくならないうちにユーザーの手元に届けること。

この点では、PSの手腕が光る。一方、移植の忠実度、アーケードゲームと同じものを同じ感覚で家庭で楽しめるという点では、SSに軍配が上がる。

移植の早さのPSと完成度のSS。

戦いを制したのは……鉄人セガサターン！

BATTLE

ストリートファイター リアルバトル オン フィルム

常識とは覆すためにあるもの。PSの登場はまさにそんな言葉を裏付けるものだった。

一方、ゲームとは一人でコツコツとやるものという常識を打ち破り、対戦格闘というあらたなジャンルを切り開いた『ストリートファイターII』。

非凡な挑戦者には非凡なソフトを。次のソフトはその進化型『ストリートファイター リアルバトル オン フィルム』だ！

●アクセス

ストリートバトルで戦いが終わった後、勝者が敗者にむかって言葉をかけるシーンがある。その部分の読み込み速度に関して、PS版のほうがSS版より約4秒も速いという結果が出た。全部で11の戦闘があるので、全体では40秒もの差が出ることになる。

●ビジュアル

このソフトはハリウッド映画をもとに作られたことが、大きなウリになっていて、最初のデモに映画のダイジェスト映像が流れる。

その動画は



◀この画面がでるまで4秒の差がある。（写真はPS版）

PS版のほうがきれいだ。PS版のほうはmotion JPEG特有のドット拡散が目立つだけだが、SS版ではシネパックの限界なのか、全体的にドットが目につく。ビデオのVHSに例えると、PS版はノーマル録画、SS版は3倍速ダビング程度と思ってほしい。

●操作性

格闘ゲームを満喫するために不可欠なアイテムといえば、ジョイスティック。

SS版はセガが当初からバーチャスティックを出したこともあり、素直にスティックに移行できた。

PS版はパッドがスーファミに似た作りになっていて、ジョイスティックを使うときには、キーコンフィグでボタンを設定しなければならない。

●JUDGE（審査）

格闘ゲームには、必ず勝者と敗者がいる。それは、このアミューズメントスタジアムでくりひろげられる戦いでも同様のこと。

さあ、勝利の女神はどちらにほほ笑むか。読み込みで差をつけた挑戦者か操作性で勝ったSSか……。

勝者は、挑戦者プレイステーション！

BATTLE アイドル雀士スーチーパイ

「革命児」、それはつまり異端であるということ。そう思ったとき、私の頭には1本のソフトが浮かんだ。

コンシューマゲームにおいて、異端といえば、肌の露出。ゲームセンターに登場し、愛らしいキャラクターとテンポのよいゲーム展開で脱衣麻雀界の話題をさらったゲーム。最後のソフトはこれだっ！

……『アイドル雀士　スーチーパイ』。

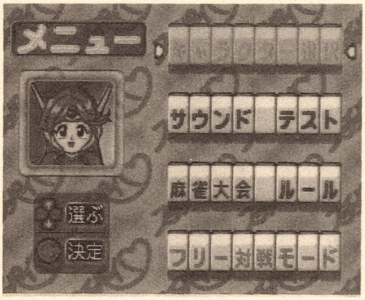
●ビジュアル

このゲームのウリである脱衣CGについては、SS版は『スペシャル』として18歳以上推奨なのに対し、PS版は『リミテッド』として全年齢を対象にしていることから、内容が異なるのは当たり前。簡単に違いを説明しておくと、SS版がアーケード版から乳首をとったもの（『リミックス』では乳首がつく）、PS版がアーケード版をもとに水着を描きおこしたものである。

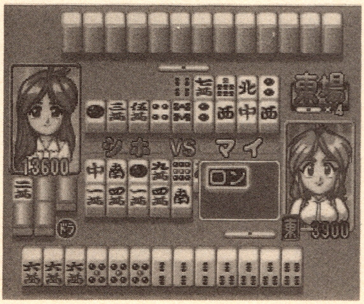
●サウンド

PS版のほうがBGM・音声の種類が豊富で、アガリ役を読み上げてくれる。

こう言うと、PSのほうが勝っているようだがマイナス面も目立つ。SS版にはないプチノイズ（音声の切れ目）が入る点と、アガリ役を読み上げるためCDをアクセスする時間があるという点だ。



◀PS版のメニュー画面



◀SS版では、ロン・ツモの選択ウインドウが自動的に表示される。

●操作性（テンポ）

PS版は、キャラクターがしゃべっている間も牌を操作できることが多く、脱衣CG表示後のキャラクター同士の会話をカットして、次のステージに進むことができるなどテンポはよいが、全体的にキーレスポンスが悪い。

ここで言うキーレスポンスとは、コントローラーの操作とゲーム画面上での反応の一体感をさす。

パネルマッチの画面、脱衣CGのスクロールでは、SS版の方がだんぜん操作しやすい。また、SS版はロン・ツモの選択ウィンドウが自動的に表示され、テンポがよい。

●麻雀ゲームとして

両者は思考ルーチンがかなり違うようだ。どのあたりが違うかを挙げておこう。

・PS版ではキャラクターの個性が薄い
・PS版はノーテン・ナキが多い
・ハイパーせっかん使用後、PS版のコンピュータはツモアガリを放棄する

キャラクターの個性とは、スーチーパイの特徴であるキャラクター特有のツミコミ技能を言う。SS版ではその個性がはっきりと現れているが、PS版ではキャラクターにかかわらず、同じようなアガリ役になるのだ。

思考ルーチンとは異なるが、コンティニュー後、SS版では必ず子から始まり、PS版では親から始まる。また、タツマキ選択気を使用した場合、SS版では親でも13牌しか表示されないという違いもある。

このような思考ルーチンの違いは、SS版がアーケードゲーム版『スーチーパイ』の移植に主眼をおいているのに対し、PS版は家庭用ゲームとしてのとっつきやすさを志向しているからではないかと思う。

PS版だけのおまけでもある「フリー対戦モード」や「声優インタビュー」にも、それが表れている。

●JUDGE（審査）

この2本は、素材が同じでもまったく違うものができるという見本だ。細かい点は書ききれなかったが、おおよそSS版をアーケード味とすると、PS版はアーケード風スーファミ味といったところだろうか。

どちらが優れているかを白黒はっきりさせるのが、ここアミューズメントスタジアムの方針だが、今回の対戦は、もとは同じでも目指した方向性が「移植」と「更改」と、まったく異なるということで、あえて引き分けにしたい。

EPILOG

戦いは終わった。しかし、鉄人と挑戦者はすべての力を出しきってはいない。かれらはこれからも切磋琢磨（せっさたくま）しあい、新たなソフトで腕を競いあっていくはずだ。

またアミューズメントスタジアムに両者が集い、力の限りの対決を見せてくれることを夢見て、しばしの休息だ！

ソフト名	SS	PS
極上パロディウスだ DELUXE PACK	○	×
ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	×	○
アイドル雀士 スーチーパイ	△	△

読者参加

冒険活劇 惑星探検ゴンドワナ

読者ひとりひとりがプレイヤーとなって、誌上でのゲームに参加できる！
ゲーム結果は希望者全員に返送！　注目の新企画、いよいよ次号よりスタート！

GAME DESIGN
& TEXT
高平鳴海

読者参加ゲームとは？

読者参加ゲームというのは、コンピュータゲームではおなじみとなったアドベンチャーゲームやロールプレイングゲームを雑誌で展開してしまおうという企画だ。

『ゲーム会議』を読んでいる読者ならだれでも参加できるし、プレイもとても簡単だ。

参加者はゲーム世界内に登場する自分のキャラクターなどを作成し、各々のデータと行動をハガキに記入して郵送する。

そして参加させたキャラクターがどんな活躍をしたのか、あるいは何かアクシデントに見舞われたか、すべての結果は連載記事内で発表されるという仕組みだ。また希望者にはさらに詳しい結果が返送される。

ゴンドワナ世界とは？

惑星ゴンドワナはゲームのために創作された未開の惑星で、このゲームワールドを「ゴンドワナ世界」と呼ぶことにする。

太古のゴンドワナには科学文明が栄えていたが、いつのころか文明が衰退し、全土がジャングルと砂漠などにおおわれた未開の地になってしまっていた。

ただし、そこに住む人類は文明をすべて忘れたわけではない。ほとんどの超科学は〝魔法〟として認識されており、新しい物をつくる技術は残っていないが、昔つくられた機械類は人々の間で使われている。

しかし、このままでは文明はどんどん衰退し、人類も原始人に戻ってしまうだろう。そこで各地の指導者たちは「惑星全土を探検し、古代文明の遺跡を持ち帰る」ことを奨励しはじめた。遠方の街どうしで交易ができるように地図をつくって安全な航路を発見し、そして街を活性化させるのだ。

ところで、この惑星は高山と低地ばかりで平原は少ない。また、気圧などの関係で水は液化せず、大部分が雲になっている。陸路が使えず、海もないとなれば残るのは空だけ。ゴンドワナ世界では飛行船が主な旅の機関として使われている。遠方へ旅をする探検家もそれぞれ自分の飛行船を持っているのだ。

ゲーム内でプレイできるキャラクターは探



イラスト／山下しゅんや

検家だけではない。都市間をまわる貿易商人、そうしたキャラバンを襲う空賊（飛行船に乗った海賊）、戦闘飛行船を操る軍人や賞金稼ぎとして参加することもできるのだ。

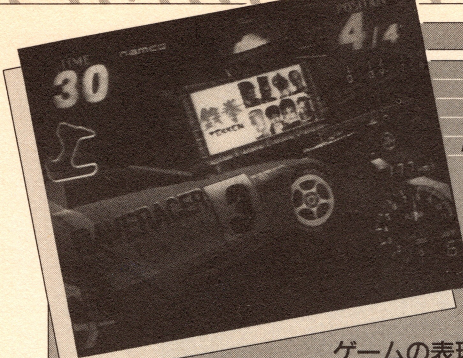
ゲーム序盤の世界はまだ真っ白な状態だ。探検家は未探査領域を探検し、新たな街や安全な航路、山や遺跡などを発見するだろう。こうして連載毎回ごとに発表される世界地図がつくられていく。すでに明らかになった世界のなかには、商人や空賊の手によって、また新たな冒険物語が生まれるはずだ。

そう、『惑星探検ゴンドワナ』は参加者の手でつくられていく世界なのだ。みんな、この新世界での冒険に参加してくれ！

お便り募集中

本編は次回からはじまるが、意見、要望、感想など、読者のみんなのお便りを募集したい。今回はゲームシステムなど紹介できないが、コーナーに寄せられた読者のアイデアなどもどんどん取り入れていくつもりなのでよろしく。あて先は左のとおりだ。

〒101 東京都千代田区神田錦町2-5 KSビル
『ゲーム会議 ゴンドワナ』係



レイブレーサー

ゲームはリアルになっているのか？

ゲームの表現力がリアリティを増す一方、プレイ感覚もリアリティあふれるものになっているのだろうか？ナムコの最新レース作品『レイブレーサー』をシミュレータ、ゲームの両面から検証してみる。

■■■ナムコのレースゲームについて考える

ポリゴン技術の確立により、ゲームの表現力は一段と高くなった。最近のレースゲームは、ことビジュアル面に関しては実際の映像と比べても遜色(そんしょく)がなくなって来ている。しかし、プレイした感覚についてはどうだろう。ビジュアル面同様、こちらもリアルになったといえるだろうか？

ナムコの3Dポリゴン技術を使用したレースゲームの第1弾は『ウイニングラン』だ。ビジュアル面は今だからこそ古くさく感じられるが、F1の走行感覚を忠実に再現したプレイ感覚はまさに実車と同じ。「F1体験シミュレータ」のコピーのとおり、決してゲームではなく「F1シミュレータ」と呼ぶにふさわしい作品だった。しかし、それがゆえに作りがシビアで、一般受けが悪かったようだ。

続編にあたる『ウイニングラン'91』を最後に、「シミュレータ」を前面に押し出した作品は発表されていない。

★　★

■■■ゲーム？　それともシミュレータ？

僕は、レース物に関しては、シミュレータ的な物を求めている。特に『ウイニングラン』の実績があるナムコがレースゲームを出すと聞くと、つい期待してしまう。そこで、ナムコの最新レースゲームである『レイブレーサー』について考えてみたいと思う。

まず、実車の走行感覚を再現するという「シミュレータ」としてとらえてみよう。グラフィックは格段に美しくなった。まさに実在するコースを走り抜けているようだ。筐体もデラックス筐体であればクラッチ付きのHパターンの6速シフトレバーであり、「リアクティブステアリング」と呼ばれるハルドルに前輪の動きに合った力が掛かる機能が搭載され、より実車に近い設定であるといえる。それでは、実際にプレイした感覚はどうだろう。

先述の演出もうまく生きており、結構いい感覚である。しかし、このシリーズの売りである「ドリフト走行」に問題がある。これを簡単に行えるように、ドリフト走行中はコースに沿って車が勝手に進んでいく「アシスト」

機能がついている。この機能のおかげで豪快な「ドリフト走行」が簡単に行えることになるのだが、これが必要以上に機能してしまう。

　極端な例を挙げれば、カーブで曲がる方向と逆にハンドルを切って「ドリフト走行」を行っても、コースに沿って車が移動し、カーブがクリアできるという、考えられないような事がおきてしまう。せめて、この機能が有効か無効かを選べればよいのだが、このゲームではコース選択以外の難易度選択はできないのだ。そんなわけで、『レイブレーサー』は残念ながらシミュレータとは言いがたい。

　では、ゲームとしてはどうだろう? ゲームとして考えれば、「アシスト」機能のおかげで簡単に豪快な「ドリフト走行」が楽しめる。外壁や他車との接触時のスピードダウンも少なく、かなり走りやすい。簡単にすることで初心者にも受け入れやすくなっている、という点は評価したい。ただ、これは反面、上級者には物足りないのだということも忘れてはならない。

　そして、走り慣れたらタイムアタックに挑戦ということになるわけだが、最速タイムをねらうには「アシスト」機能を逆手に取り、いわばインチキ臭く使わなければならないという点は納得できない。まっとうな走りで出したタイムがインチキ臭い走りによってあっさりと抜かれたとあっては……。ゲーム性に直接関係ないフィーチャーは歓迎だが、こういったゲーム性を壊してしまうような部分では遠慮願いたいものだ。

　ということで僕は、『レイブレーサー』はタイムアタックに命を削るよりも、豪快な「ドリフト走行」を楽しむ「ゲーム」であると考えている。

■■■「シミュレータ」を望む声は少なくない

もっとシミュレーション性の高いレースゲームが増えてもいいのではないかと思う。

　もちろん、初心者に受けるようにするのも大切なことだから、『ウイニングラン』のようにシビアな作品を、とは言わないが、せめて操作やリアリティにかかわる難易度設定を、プレイヤーが選べるようにすべきではないだろうか。

　「不死身のレース体験」を望む声は決して少ないものではないし、実現だって不可能ではないはずだ。特にナムコは、かつてそれを実践した数少ないメーカーなのだから。僕は第2の『ウイニングラン』の登場を願ってやまない。

ARCADE GAME



PROFILE

英田 硅一

サラリーマンであったが思うところあって会社を辞め、現在は再就職準備中。そんな財政事情にもかかわらず、コミケ、鉄拳2で散財という楽しくも苦しい日々を送っている。

ローマは一日にして成らず
舞台と人気のジレンマ

都市型育成シミュレーションの先駆者、アートディンクから『ローマは一日にして成らず』が発売された。ヨーロッパで大ヒットした Impressions社の『CAESAR』をアレンジした作品だ。日本ではそれほど人気のない帝政ローマ時代。ゲームで大切なのは、きらびやかな舞台なのだろうか?

●文・解説● 夢野トビラ

今までの殻を破った作品

7月にアートディンクから、都市型育成シミュレーションの最新作『ローマは一日にして成らず』が発売された。グラフィック面は今更述べるまでもなく、アートディンクらしく、ローマ時代の雰囲気を出した作品に仕上がっている。

ゲーム性に目を移してみると、都市を作るおもしろさは、自然発生する建築物がなくなったものの、成長する建築物のバリエーションは豊富で、他の都市型育成シミュレーションに劣る点は見あたらない。

さらに〝破壊〟(今までのアートディンクの作品にはなかった)と、衰退(こちらは過去に過疎化で表現されていた)の様を表現することによって、都市を作ることよりも維持することの難しさを伝え、ゲームに幅をもたせることに成功している。

都市を破壊するのはバーバリアンと暴徒。特にバーバリアンの登場によって、対バーバリアンの作戦を考える楽しみを生みだした点は、ゲームをワンランク上のものにしたともいえるだろう。

時代と人気のジレンマ

さて、ゲーム性では、他の都市型育成シミュレーションと比べても遜色ない『ローマは一日にして成らず』だが、その割にはいまいち盛り上がりがない。理由はどこにあるのだろう。

パソコンゲームだから、今のご時勢コンシューマの勢いに押されているということもあるだろうが、どうもそれだけではないようだ。

そこにはなんとも表現のしようのない壁があるように思える。

舞台は帝政ローマ。「ローマ時代には興味ないや、戦国時代ならまだしも……。」こんな人は多いはず。

確かに歴史ファン層が薄い時代であることは否めない。TVで帝政ローマ時代を扱

ったドラマが放映されることなどほとんどなく、日本人にはあまりなじみのない時代といえるだろう。

ローマ時代の人気があまりないこと。これがアートディンクの気がかりでもあるそうだ。攻略本を作成するために取材にうかがったときに、「この時代の話が日本人にあうかどうかが、やはり気になりますね」と広報担当の方が話していた。

主役を演じるのはあくまでもゲーム

歴史的に興味のある時代だから、プレイする。ある意味ではこうした発想でゲームをしていく人が多いのが現実だろう。事実、筆者もその傾向は強い。

ただ、時代という舞台でいくら踊ったとしても主役はゲーム性（ここではおもしろさ）だということは忘れてはいけないことだ。どんなにきれいに飾った舞台でも、ゲームがおもしろくなければただの「クソゲー」なのだ。

しかし、その美しさにつられて、ついつい手にしてしまって、そんな人が大勢集まって人気になる。ソフトを購入して、購入前には期待して、いざゲームをはじめたら「失敗した」と思った経験は1度くらいはあるだろう。

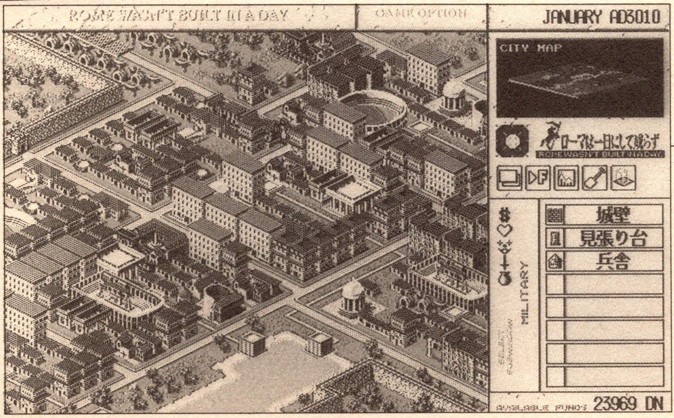
そして、舞台は地味でも踊り子は華麗に舞って楽しませてくれる。こんな劇場を敬遠してしまうのである。舞台が地味だという理由から。

舞台（時代）という外面を飾りすぎて、中身を忘れてしまうゲームも多いなか、中身があるのに時代が邪魔をして手に取れないといったゲームもある。

こうしたゲームを食わず嫌いでいては、本当のゲームのおもしろさを見つめる眼をいつか失ってしまうような気がしてならない。

理想は、きらびやかな舞台で踊る、一流の踊り子のうっとりするような演技なのだが……。

PC-9800



都市型育成シミュレーションとしては、他のソフトと比べても見劣りしない。

定価11800円

パンツァードラグーン、幻想の翼

［三宅一明］

ポリゴンを駆使した３Ｄシューティング『パンツァードラグーン』が発売されてそろそろ半年。倦まず弛まずハマり続けた筆者が熱く語る、『パンツァードラグーン』の真の魅力とは、果たして何か？

プロフィール
三宅一明
㈱Ｍ２所属のライター。同社Ｐ.Ｂ.Ｍ.企画に携わりつつ『幻世神話 ラスト・ラグナロク』（新声社ゲーメストＺ文庫）で小説家デビュー。なにかと血気盛んな22歳。

「ドラゴンへの道」修羅のごとくハマるまで

「最近、ゲームがつまらない」なんてセリフが町中に流れはじめてずいぶんになる。
けれど、ホントにそうなんだろうか？
そういうコトを言う人はきっと『パンツァードラグーン』をプレイしたコトがないんだろうなと思う。
正直に言えば、自分もそう思ってた。
正直ついでにもう一つ言えば、最初はこのゲームにはたいして期待していなかった。３Ｄのシューティングゲーム。ドラゴンに乗り、敵を撃つ。ファンタジー風の異世界なわけね、ふむふむ。……で、だから？　てなもので。
けれど、ちょっと気が向いて、買ってきたのが運の尽き。ソフトを家のサターンにセットして、デモが始まるのを見たそのとき、自分のあなどりがなんの裏づけもないものだということがわかった（当然なんだけどね）。

SEGA SATURN



世界に「説明文」は不要——ただ見よ、そして感じよ

このゲームはイカス。それがしばらくの間とりつかれたようにこのゲームをやっていた私の感想だ。ハマってハマってハマり続けてそろそろ半年、スゲえスゲえと言ってるばかりではただの猿なので、ひとつここで、なぜこんなにこのゲームはイカスのか考えてみた。するとやがて『パンツァードラグーン』には二つの非凡な点があることに気づいた。
まず一つが「世界観の見せ方」だ。
このゲームは、完全な異世界を舞台にして創り上げられている。
荒涼とした地表、大規模な破壊があった後との設定はわかるが、言ってしまえばそれだけだ。舞台とされてる惑星が、地球なのかどうかすらわからないのだ。
このゲーム、説明書に書かれたゲーム背景についての情報が非常に少ない。完っぺきに乏しい、と言ってもいいくらいだ。始めは、情報の不足に不安を覚える……。
けれど、それでいいのだ。
今から異世界に飛び込むのに、マニュアル

など必要あるだろうか。
緻密に創られた世界だからこそ、細かい設定などをゲーム開始前に語られても仕方がない。凡百のゲームなら、取扱説明書など、ユーザーに背景世界の片鱗を見せつけるかっこうの舞台だ。長ったらしいプレストーリーとか、造語の乱舞とか……。
けれど『パンツァードラグーン』はそれをしなかった。
「長ったらしいプレストーリー」の、まるで逆をしたのである。文章による記述はあくまで最低限に止めている。けれどそれで不足があるかどうかは、ゲームをやり込んでみればすぐに分かろう。十分十分十二分、である。いわば世界を、文で読むよりも、肌で感じさせる。それがいいのだ。
つまり、世界観がきっちり形作られているからこそ、無味乾燥な文章という形でなく、そのようなより高度な手法が使えたのだろうし、プレイヤーにもイメージングする自由が与えられる。
無粋な文章で制約を受けなくてこそ、プレイヤーの想像力がゲーム世界を舞台にして、自由に羽ばたけるというものなのだ。

STGの魅力と楽しい隠し機能の数々

『パンツァードラグーン』のイカす点のいま一つは、なぜだかあんまり取りざたされることのない『ゲーム性』の部分である。
ビジュアルや背景設定、目で見える考証の部分もさることながら、このゲームは一個のシューティングゲームとしても非常によくできている。さくさく進める序盤面の難易度は、モンクなく気持ちいい。それから中盤に至るまで、じわじわと上がっていく敵の動き、反応。終盤にはかなりの努力を要するようになりながら、なぜか挑戦しようと言う意志を衰えさせない微妙な難易度の曲線だ。シャレにならないラスボスの強さも、かえってこの曲線を意識すれば、まあ理解できる（納得できるかどうかはそれぞれだろうけど）。
血を吐きながらラスボスを倒して、世界を破滅の危機から救った後には、さらに楽しいオマケが多々ついていた。やたらゲーム速度の速い『ウィザードモード』、ぐるんぐるん回れる『ローリングモード』。
カイルがひとりで空を飛んだり、ドラゴンだけで世界の危機に立ち向かったりは、開発チームの遊び心のたまものだろう。『ショット&レーザー選択』に至っては、組み合わせの回数だけゲームをやり直したくなること請け合い。ちなみに私は『拡散連射弾』とグリーンのレーザーの組み合わせがお気に入りだ。新鮮な気分でゲームが楽しめるうえに、ノーマル状態よりも明らかに強いのが気持ちイイ。

『パンツァードラグーン』に、ゲーム界の未来を見る

世界の表現と、ゲーム性。これら二つの要素が見事に融合した『パンツァードラグーン』。緻密で、爽快で、楽しい。こんな遊べるゲーム、そうそうないんじゃなかろうか？
だから、ゲーム界の未来を憂うゲーム好きのみんな、一回ハマってごらんなさいって。
こんなゲームが現れたことで、ゲーム界の未来はまだまだ明るいと、ちょっと能天気な気分に浸れる貴重なゲームだと思うよ。なんだかんだ言っても、ゲームの質的向上は為されてるなあと実感できるんだから。
このままいけば、いつかゲームはアートになるね。いやホント。

近ごろ

忘れられがちなゲームバランスについて

――『ヨッシーアイランド』の場合

小笠原　誠

マリオシリーズの最新作として、大々的なプロモーションが展開された『ヨッシーアイランド』。これまで同シリーズの作品はすべてプレイしてきた私は、当然発売日にゲットした。ところが、同じようにマリオシリーズを愛好してきたユーザーのなかには、あえてこのソフトには手を出していない者も多いと聞く。しかも、熱心なゲーマーに限ってその傾向が強いというのだ。

●プロフィール●　小笠原　誠

1963年生まれのフリー編集兼ライター兼翻訳家。ふたつ目の大学を中退後、某大手パソコゲーム誌に潜入。その後フリーとなり、現在に至る。ちりも積もれば山となるを信条に、細かい仕事受けまくりのオヤジだ。

硬派なゲーム野郎にこそプレイしてほしい

ポリゴンぐりぐりの次世代機全盛のご時勢、いまさらスーファミの、それもアクションものには目がいきにくいだろう。TVCMで小林克也がコンピュータグラフィックスドロ～イングと叫んでいるパステル調の絵柄も、子どもだましと受け取ってしまうかも知れない。硬派なゲーム野郎に限って敬遠するのも、なんとなく理解できる。しかしこのタイトルは、そういうゲーム野郎にこそプレイしてほしい作品なのだ。

見た目の派手さより大切なことを忘れてないか？

『ヨッシーアイランド』をプレイしていると、ある言葉が思い出される。それは、すでに死語となった感もある**ゲームバランス**という言葉である。2、3年前には、コンピュータゲームにとっていちばん大切なのはそのバランスだ、と語られていたものだ。

それが、ハードの性能が劇的に向上し、ソフト製作上の制約が大幅に取り払われた現在は、見た目の派手さばかりに注目が集まるようになり、バランス伝々は二の次のこととなっている。個々のキャラクターの動きこそよく作り込まれているものの、まったくバランス取りが施されていないようなイビツな作品が最近増えているのだ。具体的なソフト名が思い当る人も多いだろう。

『ヨッシーアイランド』は絶妙なゲームバランスだ

まずゲームスタート直後のステージは、プレイヤーに基本的な操作方法を教えるため、非常に簡単になっている。その後、面が進むにつれ、難易度は緩やかなカーブを描いて上昇。ゲームも中盤ともなれば、けっこうハードな場面も登場する。

だが、それらの難関も、以前のステージの解法を応用すれば必ず脱出できる。一部のシューティングのように、人間の動態視力と反射神経の限界に挑戦するようなタイプの作品とはわけが違うのだ（それでもクリアする人間はいるわけだが）。ゲーム中に学習したことが、そのまま応用問題として生かすことができる。そのバランス調整の見事さは、まさに理想的といえるほどだ。これは非常に大きなポイントではないだろうか。

さらに、ボスキャラの設定もいい。『ヨッシーアイランド』はFXチップを利用した巨大

ボスもセールスポイントのひとつになっているのだが、得てしてこういう作品の場合、ボスだけに力が入りがちだ。そこにたどり着くまでのステージは良くて単なるオマケ、悪いと本当に邪魔なだけとなってしまう。
　しかし、この作品に登場するボスキャラは、ゲーム進行にメリハリをつけるアクセントとしての本分をわきまえて設置されており、途中のステージがむだに思えることはないのだ。

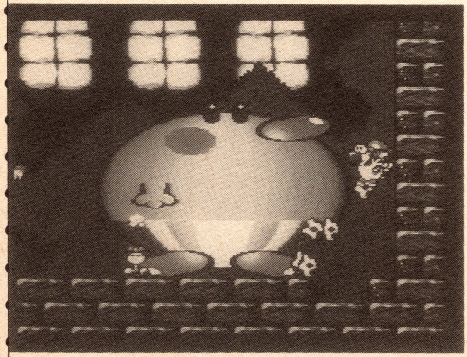
完成度の高さはテストプレイを重ねること

　これだけ高い完成度を見せられると、やはり任天堂の底力には侮れないものがあると納得してしまう。ただし勘違いしてはいけないのは、何も任天堂の開発スタッフが他のメーカーのスタッフよりも数倍優秀だ、というわけではないことだ。確かにハードメーカーとしての利点はあるだろうが、そんなことは大したことではない。肝心なのは、作品が納得のいく水準に仕上がるまで、いかに我慢してテストプレイを重ねることができるか、という点だ。
　その半面教師として思い浮かぶのが、一時はセガの顔となっていた『ソニック』シリーズだ。第1作を見たとき、その圧倒的なスピード感に圧倒され、もはやマリオじゃない。これからはソニックの時代だ。このマリオ好きの私でさえそう考えた。ところがセガは、ごく短期間に『2』、『3』と新作を連発。それぞれ新しいキャラクターを登場させるなど、できるだけ変化をつけようとする努力の跡は見られたものの、いずれもバランス的にツメの甘い部分が露骨に見受けられ、結局、新作になるほど売れ行きはいまひとつという結果になってしまった。

ゲームソフトメーカーの上層部の方々へ

　ゲームソフトメーカーも、利潤を追及するという点においては、その他の一般企業と何ら変りがない。そこには、年度ごとの予算請求や決算が、運営上必要不可欠な要素として横たわっている。いくらもうかっているメーカーでも、いくつもの年度にまたがって一つのソフトの完成を待つことができる会社は、そうそうない。
　当初の発売予定が延び延びになったソフトが3月に集中するのは、こうした事情が原因となっているのだ（日本企業の年度末はふつう3月）。しかし、そういった事情をおしてこそ、プレイヤーに歓迎される作品が製作できるはずだ。
　ゲームメーカーのみなさん、特に決定権を持つ上層部の方々は、目先の利益に惑わされることなく、ソフトの完成度が高まるのを待つ覚悟をしていただきたい。『ヨッシーアイランド』をクリアした今、つくづくそう思う。

SUPER FAMICOM



『エースコンバット』
～ゲーム性とシミュレータ性の考察～

「ゲーム」と「シミュレータ」。一見、近しいこの二つのジャンルについて、ナムコのプレイステーション用ソフト『エースコンバット』を題材に検証してみる。

山城　寛

ゲーム性とシミュレータ性

「ゲーム性とシミュレータ性は反比例する」これは筆者が、以前からことあるごとに口にしてきたセリフだ。パソコンやコンシューマなどのソフトには「シミュレータ」と銘打たれたものが数多く存在する。それらを検証してみると、操作感覚や操作形態がリアルであればあるほどプレイすることは難しくなり、知識や経験の浅いプレイヤーには手をつけられないものになっていることが多い。

いくつか例を挙げてみよう。アーケードゲームでは、ナムコの『ウイニングラン』シリーズやアタリの『レースドライビン』がこれにあたる。

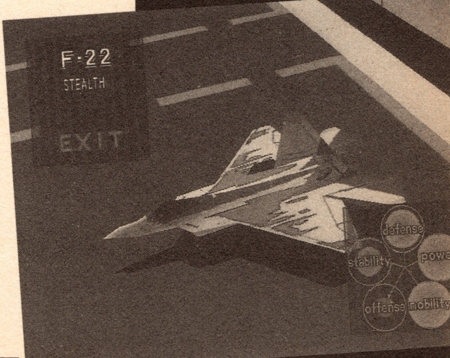
両者とも、アクセルワークやギアチェンジなどがスムーズにできないと、まともに走れないゲームだった。こと『レースドライビン』は、ヘタをすると発進すらできずにゲームオーバーを迎えてしまうほどだ。

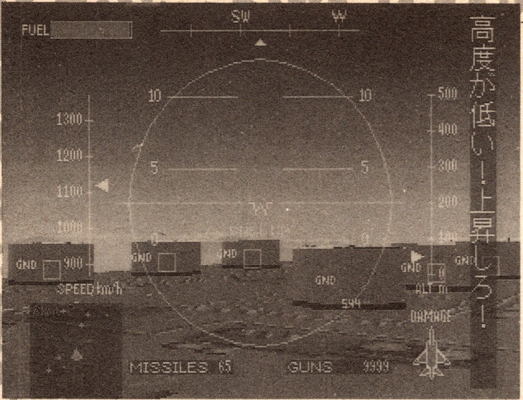
また、パソコン、特にDOS／Vマシンに多く見られるフライトシミュレータも、航空機に興味のないプレイヤーにしてみれば操作感覚の難しい、プレイしづらいソフトに加えられるだろう。

ゲーム性に重点を置いたソフトに目を向けると、セガの『アウトラン』や『アフターバーナー』が目にとまる。これらは操作のリアリティよりも、だれでもプレイできるゲーム性を大切にしたソフトで、それゆえにシミュレータ性は薄くなっているといえる。

適度なバランスの『エースコンバット』

こうした前提の下、プレイステーションで発売されたナムコの『エースコンバット』は、「ゲーム」と「シミュレータ」の中間に位置する、絶妙なバランスの上に成り立っているソフトだと思う。フライトシミュレータのファンから見ると、ゲームナイズされたソフトには物足りなさを感じるものだし、ゲームファ





Play Station

ンから見ればシミュレータは難しいものであるというのは前述のとおりだが、このソフトの場合、どちらのファンがプレイしてもある程度の満足ができる、良質なソフトであるといえるだろう。それは、筆者の周囲にいる「このソフトでフライトシミュレータに興味を持った」ゲームファンや「コンシューマの航空機ゲームで初めて楽しめた」というフライトシミュレータファンが多いことからも、うかがい知ることができる。

「ノービス」と「エキスパート」という2種類の操作形態と、「イージー」から「ハード」まで3種類の難易度設定。この2段階の設定により、初心者から上級者まで、さまざまなタイプのプレイヤーを取り込むことに成功している。また、数多くの、性能の異なる機体を使用できるようにすることで、プレイヤーの腕や趣味に合った機体でプレイすることができるのも大きな要因だろう。

良作なればこそ気になる問題点

と、ここまでは手放しで賞賛してきた「エースコンバット」だが、気になる点がまったくないわけではない。まず、せっかく2プレイヤーによる対戦モードがついているのに、戦闘空域が狭く、機体による有利不利が最初からある程度決定されてしまうこと。フィールドの広さや、空域（山あい、都市、砂漠など）を任意に決定できれば、かなりエキサイティングになったと思うと残念でならない。

次に、自機のペインティング。正直なところ、ここ数年のナムコのメカデザインは趣味に合わないものがあったのだが、このペインティングはなんとしたものか。隠密行動が求められるステルス機にまで、派手にペイントされてしまうというのは、センス以前の問題という気がする。個人的な趣味の違いかとも思ったが、周囲の反応もおおむね同じであった（隠しコマンドで変更できるが……）。

隠しコマンドといえば、これにも問題を感じる。さまざまな隠しコマンドがあること自体は問題ないのだが、なぜこれを隠す必要があるのだろう、と思わずにはいられないものが多すぎるのだ。

オープニングデモをとばしたり、CDの読み込み中にミニゲームをプレイできるといったフィーチャーは、最初から用意されていれば歓迎されるだろうし、入っていなければあきらめもつくものだが、なまじ隠しコマンドで入っていると、かえって反感を抱いてしまうのではないかと思う。

些細なことなのかもしれない。しかし、良作であればあるほど、些細な点まで気になってしまうものだ。そして、気になる点が少なければ少ないほど、良作は名作に近づく。『エースコンバット』の、ほんの些細な問題点が解消されたときこそ、このソフトは「名作」と呼ばれるに違いない。

〈プレイステーション版〉「機動戦士ガンダム」
～あるロートルガンダムファンの嘆息～

プレイステーション版『機動戦士ガンダム』（以下PS版『ガンダム』）は、プレイヤーが実際にガンダムに乗り込んで操縦しているような感覚になれるゲームだと、多くの雑誌メディアやユーザーからの声など、どこで聞いても否定的な意見の出てこないゲームだった。ところが、いざ自分でプレイしてみると、どうにも釈然としない点ばかりが目立ってしまう。なぜ、こんなにも感想が違ってしまうのか。数多くのプレイヤーに話を聞き、また、バンダイの御厚意で開発サイドの話を聞くことができたこともあって、一つの仮説にたどりつくことができた。

「ガンダム」世代と「ガンプラ」世代

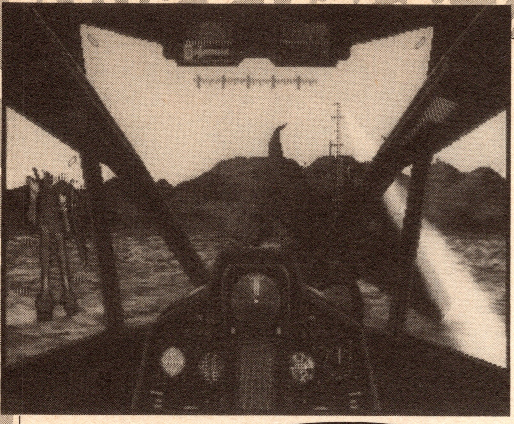
ＴＶに初めてガンダムが登場したのは１９７９年。筆者が中学生のときだった。それまでのアニメにはない、説得力を持ったＳＦ考証と人間ドラマに驚かされたのを覚えているが、当時はそれほどヒットせず、'81年の再放送時に爆発的人気を呼んだ。'79年当時には数種類しかなかったプラモデルも続々と新製品が登場し、「ガンプラ（ガンダムプラモ）」という言葉も定着。新製品の発売日には、朝早くから店の前に長蛇の列ができた。この「ガンプラ」が、今回の論旨のキーワードだ。

ガンプラの脅威的ヒットは、一つの社会現象ですらあった。当時の小中学生男子にとっては、ガンプラをいくつ持っているかがステータスであり、ガンダムを知らない層すらも取り込んでいった。そして、この年代と現在のPSの主要購買層や雑誌ライターの多くが属している20歳前後とはぴたりと一致する。さらに、バンダイサイドでもメインターゲットとして据えていた年齢層は、まさにこの世代だった。つけくわえるなら、PS版『ガンダム』の製作スタッフも、平均年齢はだいたい24歳ということで、同じ年齢層であることがわかる。

「ガンプラ」世代による「ガンプラ」世代のためのPS版『ガンダム』

「PS版『ガンダム』は、ガンダム世代に受け入れられた」という記述をあちこちの記事でみかける。筆者はこれは間違いであるとはいわないが、正確にはガンダム世代ではなく、ガンプラ世代に受け入れられた、とするべきではないかと思う。モビルスーツ（ＭＳ）の





Play Station

カッコよさに心ひかれたガンプラ世代は、「ガンダム」という作品の物語や設定よりもMSのデザインに興味の中心があったという点で、ガンダム世代とは一線を画している。
PS版『ガンダム』は、ポリゴンで構成されたMSのデザインや動きにその重点が置かれているという。この段階で、このソフトがガンプラ世代に向けて開発されたものであることは疑いようのない事実であるといえるだろう。別に、これが悪いことであるというつもりはない。企業として売れるソフトを作ることは当然のことだし、実際に多くのプレイヤーがこのソフトを受け入れている以上、その存在意義は十分にあるのだから。ただ、ガンダム世代に属される少数派のロートルファンからみると、これは「ガンダムみたいなロボットが戦うゲーム」にすぎないのだ、ということをご理解いただきたいと思う。「ガンダム」世代の人間にとってこのソフトは「ガンダムじゃなければおもしろかったのにねぇ」というゲームなのだ。

「ガンダム」世代の嘆息

以下、実際にプレイして気になった点をいくつか書き出してみよう。

★

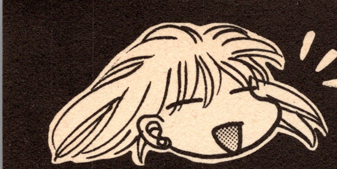
・第1話では、ガンダムはビームライフルを持ってはいなかった。
・戦艦の主砲クラスの威力を持つビームライフルが直撃しても死なないザク。おまけに、関節を曲げずに立ち上がるさまはキョンシーみたいで気持ち悪い。
・シャアとの初戦闘、攻撃を紙一重でかわすようにみえる赤ザクは、実は撃つと同時に左に少し動くだけ。最初から、照準を少し左にずらして撃つと、自分から当たりに行く。おまえなんか赤い彗星じゃない（涙）。
・水中でもビームライフルの威力やバルカン、ビームサーベルの速度が変わらない。
・ビグ・ザムにビームライフルでダメージを与えられる。
・ギャンが宇宙空間で死んでしまう。テキサスコロニーで戦いたかったのに……。

★

ゲーム性を考えると、変更はやむを得ない点もあるが、それでもガンダムの世界観を考えたときに、どうしても気になる部分が多いのも確か。もしも機会があるのなら、こうした部分を考慮した上でのゲームを作ってもらえないかと願う。それこそが、ガンダム誕生以来15年を経た現在まで、ガンダムを見守り続けてきた「ガンダム」世代のファンにとって最高のプレゼントであり、長年の夢のかなうソフトになりえるのだから。

PROFILE 山城 寛
企画、著述、SEというマルチなジャンルを一応こなす。ただし、企画に携わったソフトは、なぜか開発が途中で止まってしまうという、不幸な境遇にある。だれか仕事ください（涙）。


遊んで描かせていただきました
こちらの発する音に応えてくれるおとと♡
好きの部
ねる
呼んだ？
寄って来る
ああっ ジュゴンちゃーん♡
してナマコよ…何かリアクションしてくれてんのか!? わしにはようわからん
ぴゅっ
でいらんことして嫌われる…
ポペーン
ああっ この音嫌いでしか そーでしかっ
こわいの部
かっ亀っ マンボー
わかった わかったからっ
ぎ〜〜っっ
はじめ魚にぶつかると遊んでる小動物をふみつぶしたような ショックと罪悪感にさいなまれかが しまいにゃ
こ…この魚は あたると どんな音が するのかな〜っ？
うひひひ 最高速 レッツゴー!
会話後いちいち確かめる ほとんどキ〇ガイ…
そして小林は小心者!!
小心者が何でパンツ一丁で…
うひ〜ん 暗いよう こわいよう
遺跡発見!!
もう これだけでー♪
*旅館も好きだが 1人じゃ歩けない…
みよー
ジョー…
←ちびる音
ポイズンブレス発射!!
ドコア
ちよみ〜〜っ
オホホ
声は皇ま
しくてよっ
←例の音…
ダレじゃおめぇ…
てなワケで 私は横に誰かいてくれないと こわくて遊べましぇん…（水の中1人感がいいんだけどね）
トホホ…
でももう私は大人！と無理して夜中に1人で潜水強行したとたん…
目の前に巨大魚!!
ひと思いに いっそ殺せぇっ
心安らげるのは 魚礁のみ… 自分のつくった魚礁におとどが来てくれるのは嬉しかばい
じょーーっ
何も見てない目
以来 しらがです
あはっ
うふぷ
しらが
てなとこで今回これにて！
おススメのゲーム等あったら おしえて下され!!
では See You Again♡



小林真文の

mafumi Kobayashi PRESENTS

はじめまして！普段はゲームのマンガを描きたおしている私ですが（別ページの4コマも見るベシ！）この度、絵つきエッセイ(?)のコーナーをいただいたので個人的に遊びたおしたゲームのおもやま話をさせていただきます。以後よろしくお願い致しまする!!

第1回は、これじゃ!!

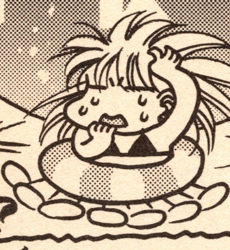
アクアノートの休日

ゴリポンのおとと まんさい♡
ゲームの終点のないワンダホーな海中散策♡

ああっ変な空間があいたっ
さあ！好きに遊んでくれたまえっ



これって
これって
これって…



超幸せ!? それとも

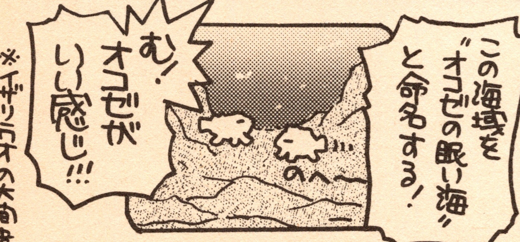
ただそれだけ!?

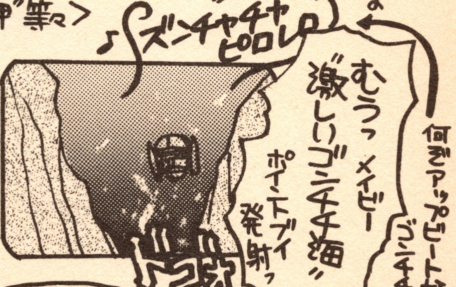
ああっまふ子（ダレやっ）はどーしたらいいのっ!?
って買ったらあっという間に潜水病だったがな…



ああ…しかし人は何故 自分の征した海に名を付けたがるのだろう…

＜ex.) 月の"静かの海"、大航海時代の"希望岬"等々＞



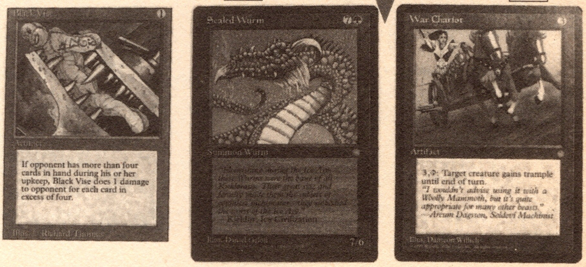


ちなみに一部魚にも勝手な名がつけられている



『マジック・ザ・ギャザリング』その人気の秘密

――『マジック・ザ・ギャザリング』の登場により、日本でも「トレーディングカードゲーム」人気に火がついた！



トレーディングカードゲームの人気

『マジック・ザ・ギャザリング』（以下『MTG』）は、なぜこれほど流行っているのでしょう？ 今までも多数存在していた、他のファンタジーのカードゲームと、どこが違うのでしょう？

まず、これは「トレーディングカードゲーム」だ、という点で、これまでのカードゲームと大きく違っています。

「トレーディングカード」というのは聞き慣れない言葉でしょうが、アメリカでは完全に市民権を得ている分野です。日本でも近年は、野球カードやJリーグカードなどで少しは知られるようになってきました。

簡単に言うと、「数10～数100種類のカードセットの中から、1袋の中にランダムに8～10枚ほど入っているコレクションのためのカード」がトレーディングカードです。

さて、1袋が10枚入りだとして、100種類のカードを集めるにはどれぐらい買えばいいのでしょう？ 中身は見ることができず、ランダムに入っているので、10袋というわけにはいきません。よくて20～30袋ぐらいでしょう。

しかし、ここで**トレーディング**という言葉が生きてきます。そう、**交換**すればいいのです。同好の士を募り、お互いに持っていないカードの交換を持ちかけるのです。

こうすれば、何枚もがダブるような買い方をしなくても、（廉価に）全種類を手早く集めることができます。これが「コレクションカード」と言わずに、「トレーディングカード」と言われる所以です。

アメリカでは、スポーツカード（野球、バスケットボール、フットボール、ホッケーなど）が大人気で、少し昔のカードになると「絶版＝入手できない困難さ」からプレミアが付き、高値で取り引きされているほどです。

このほかにも、アートカード（絵

画美術品ではなく、現代イラストレーターのものが大多数）やアダルトカード（ペントハウス誌、プレイボーイ誌、ハスラー誌などのヌードグラビアや、オリジナルのヌードもの）、映画カードなどが出ています。

しかし、トレーディングカードの人気には、まだ裏があります。それは**一定していない出現率**です。100種類のカードの中に、出現率が100分の1ではないカードがあるのです。例えば、100種類のうち95種類はそれぞれが同じ確率（95分の1ずつ）で袋の中に入っており、残り5種類が500分の1ぐらいの確率でしか入っていないのです。

これらを**レアカード**（希少カード）もしくは**チェイスカード**（追いかける／収集カード）と言います。これで、前出の「集めるための確率」が変わってきます。つまり、普通なら100種類を集めるために10袋買って交換すればいいのですが、このチェイスカードが存在するために、全部をそろえるために30袋、50袋と買って、交換しなければならないのです（なんとも……商売がうまいというか……）。

これがアメリカの「トレーディングカードの世界」です。

このように、種類も多く、マニアも多いトレーディングカードの世界ですから、アメリカには専用のカードショップが多数あります。カードショップでは、そろえにくいカードを全種類のセットで売っていたり、チェイスカードを単品で売っていたりします。少し昔のカードなら、1枚で$5ぐらい、チェイスカードなら1枚で$20～$30ほどのものもあります。

そろえるのが大変だからこそ流行る

さて、ここで『MTG』の話に戻ります。

現在、『MTG』には基本カードの種類として400種類近くが存在します。このほかに追加カードが同時に売り出されており、そちらも400種類ぐらいあります。合わせて800種類ほどが買いやすい状況にあります。

この800種類の中に、前述の「出現率の違うカード」が多数含まれています。**レア**と**アンコモン**と**コモン**があり、出現比率は1：3：11程度です。（1袋の中に、レアが1枚、アンコモンが3枚、コモンが11枚入っているのです）

800種の比率は、それぞれ3分の1程度で270種ほどずつです。つまり、前述の様に全種類をそろえようと考えると、270袋ほど買い、なおかつ、交換に勤しまなければなりません。（そのころ、アンコモンは全種が3枚ずつ、コモンは11枚ずつ持っている計算になります）

全カードの総計は4千枚（！）にもなります。かかるお金は……12万円ほどでしょうか。

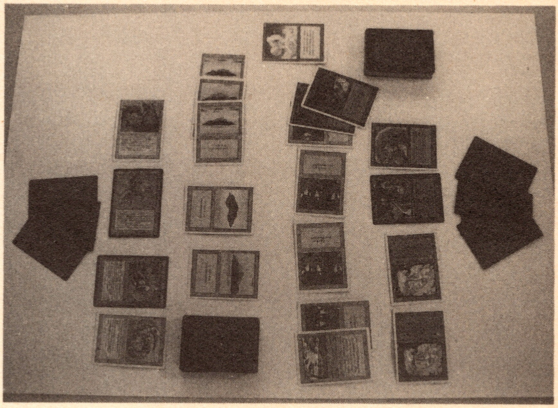
実は、これだけお金をかけている人がたくさんいるのです。たくさんいるからこそ、**『MTG』は流行っている**と言えるのです。

『MTG』が流行っている理由の一つに、この「そろえるのが大変だ」という部分があります。そろえることが大変だからこそ、そろえたくなるのです。『MTG』は文字だけのカードゲームではなく、カードの半分は美麗なイラストが描かれています。一人のイラストレーターが描いているのではなく、多数（今までで50人以上！）のイラストレーターが、ただのカードゲームとは思えないほどのきれいなイラストを描いているのです。

「そろえることが大変な、きれいな多数のカードを、そろえたい」という気持ちは、何となくわかってもらえるのではないでしょうか？

また、『MTG』は販売開始からそろそろ3年ほどたつのですが、

これまでに**絶版カード**がたくさん出ています。今、買いやすいカードも、1年もたてば絶版カードになるかもしれないのです。今までの絶版カードの中には、希少価値のおかげで、なんと1枚で$200(!)もするようなカードもあります。1枚で$50~100のカードは、10種類以上もあります。「そんなお



金を出すのはアメリカの話だけだろう」と思うでしょうが、実は日本での『MTG』人気は、もうアメリカに追いついてしまっているのです。実際に、1枚に2万円出してカードを買っている人を、私は何人か知っています。こういった**価値人気**もあるために、『MTG』人気には拍車がかかってしまっているのです。

こうしてそろえるカードですが、それだけでは人気が出るはずはありません。また、だれもが十万円以上出してカードを買っているわけではありません。

60枚のデッキを組む楽しさ

今度はゲームとしての『MTG』に関する部分を見てみます。

『MTG』は、普通のカードゲームとは違います。カードゲームと言えば、普通は「セット一つ」を買えばゲームができるものです。セットを買いさえすれば、数人で遊べるのがこれまでのカードゲームです。

しかし『MTG』は、セットを買っても、ゲームがほとんどできないのです。スタート用セットには60枚のカードが入っていますが、それだけではゲームになりません。一応、ゲームはできるのですが、それではこのゲームの真のおもしろさを知るにはほど遠い状態です。

このゲームでは、各人がそれぞれ**カードの山**を作る必要があります。そこそこ遊べるようなカードの山を作るのに、スタートセット一つに、追加の袋(15枚入り)を5袋ぐらい買う必要があります(この**カードの山**を**デッキ**と言い、各自が数100種類のカードから60枚を戦い方に合わせて選びます)。

そう、10万円も出さずとも、ゲームとして見れば、このぐらいから楽しさを知ることができるのです。(当たり前の話。最初から10万円もかかるゲームを始める人が、そんなにたくさんいるわけはナイ)そしてこれらを使い、「自分専用のカードセット=デッキ(60枚)」を組み上げる必要があります。つまりこのゲームでは、遊ぼうとする各人が、必要なだけのカードセットをそれぞれが買って、なおかつ、デッキを組み上げなくてはならないのです。

ゲームの詳しいルールに関しては、ここでは割愛させてもらいましょう(他誌を読んでください)。

簡単に紹介します。各人は魔法使いとなり、20のヒットポイントを持って相手プレイヤーと魔法の勝負をします。魔法は、生き物を呼び出す魔法や、直接相手にダメージを与える魔法などを駆使して、先に相手の20のヒットポイントを

0以下にしたほうが勝ちです。魔法には**専用の色**＝白、青、赤、緑、黒の5色があり、それぞれの色に生き物を呼び出す魔法があります。そのほか、白なら傷を防ぐ魔法、青なら魔法を邪魔したりする魔法、赤なら直接ダメージを与える魔法、緑なら生き物や自然界に関する魔法、黒なら呪いや嫌がらせなどの魔法、などの特徴があります。

まあ、こんな感じのゲームですが、これが実におもしろいのです。基本ルールは簡単でも、カード1枚1枚が実に凝っているのです。そして、基本ルールには書いていないような効果が、カードに書かれている場合が多くあります。つまり、1枚ずつのカードが、それぞれ追加ルールのようになっているのです。

「よくもまぁ、これだけのことを考えられるものだ」と思うほどです。

これら**特殊ルールのカタマリ**を駆使して、各人は自分専用のデッキを組みます。そしてその総数は、800種類ほどあるのです。800種類の中から、自分の気に入った考えで、使いたい色を使ってデッキを組むのです。もちろん、デッキは一つの色で作る必要はありません。気に入った色を2色でも3色でも使ってよいのです。

各人それぞれのデッキは、それこそ**自分専用**であり、作るのは**自分のアイデア**で、ということになります。こうして作った**自分のオリジナルデッキ**で、他の**魔法使い**と戦うのです。

それで負けたら……それは「自分の責任」です。自分のアイデアと相手のアイデアが戦ったら、相手のアイデアのほうが上だったということになるのです。なんともゾクゾクする話でしょう。

おもしろさは3：3：4

私は、このゲームの面白さを、3：3：4に分けて考えています。3割が**カードをそろえる楽しさ**で、3割が**ゲームの楽しさ**。

そして残り4割が**デッキを組む楽しさ**です。自分のアイデアを駆使し、考えに考え抜いて、多数のカードの中から使いたいカードを厳選して、デッキを造り上げるのです。このシステムの楽しさは、他に類を見ません。

そしてゲームに負けたら……また欲しいカードを求めて、カードを買うことになるのです。そう、欲しいカードがなければ、それを手に入れるために、また買わなくてはならないのですから。こうして、そろえる気はなくとも、何万円、何十万円と**勝つために**カードを買う人もいるのです。

これが現在の『マジック・ザ・ギャザリング』の人気の理由です。

これが全部とは言いませんが、少なくとも、これが人気の一端ではあります。

なんとも楽しく、そして恐ろしいゲームではありませんか。

プロフィール

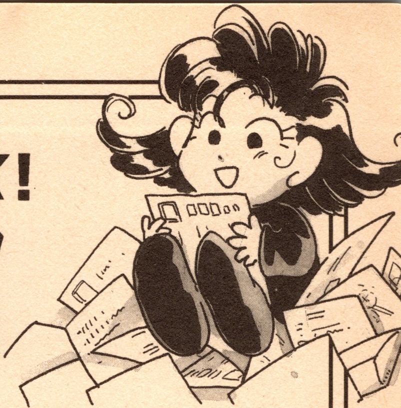
後藤信二

ゲームコレクター。小説家。最近はマンガの科学考証なども生業にしているらしい。



『テクニカルガイド for マジック・ザ・ギャザリング』（弊社刊）

TALK! TALK! TALK!
READER'S SALOON



●リーダーズサロン

今号から本格的に始動する、読者ちゃん参加ページ「リーダーズサロン」。案内役はゲーム業界に咲く"一輪のラフレシア"こと私コモ(COMO)が努めさせていただきます。今後ともよろしくね!



まず最初は「まだまだゲームソフトは高い!」と、お嘆きの貴兄におくる「ゲームソフトの真の価格は実際に買って遊んだ俺らが決めちゃるぜ!」コーナー。

●『BLUE CHICAGO BLUES』

始めてからクリアまでに4日。1日5千円分の満足感とラストの感動で＋1万円。しかしこのシリーズ、前作から5年以上も待たされたので－5千円。よって、計2万5千円!(大阪府・司 隆)

……言いたいことはわかります。が、5千円という金額はいったいどこから出てきたんでしょう?このゲームはアドベンチャーだから「ビデオ1本分の値段」とか、基準を書いてくれれば「なるほど」と思えるんですが。みなさんも、「なぜその金額なのか」をきちんと書いて応募してくださいね。とりあえず今回はサンプルを用意しましたので参考にしつつ、あらゆるパターンの価格設定を考えてみてください。

●『MOTHER2』＋自転車1台で28600円。主人公が自転車に乗っているのを見て本物の自転車を衝動買いしてしまったから。でも自転車はすぐに盗まれた……。

●2980円で買ったファミコンの『ウイザードリィI』。LV150まで育てたキャラのデータが同居人のミスで飛び、ショックで一週間バイトを休んだ。その間の給料を加算して51580円。ターボファイルさえあれば……。

ああ、あんまり参考になってないですね。ごめんなさい。



Yahoo! インターネットに加入していなくても、ハガキ1枚で自分だけの情報が発信できるこのコーナー。要するに、自分で勝手にテーマを決めて、勝手にランク付けするという〈俺様シリーズ第2弾〉というわけですね。テーマはゲームに関することなら何でもOK!ただし、紙面には限りがあるので勝手ながらベスト3～ベスト5までとさせていただきます。

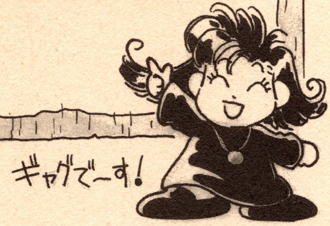
●例えば……

殺すのが忍びない、ぷりちーなザコキャラベスト5

COMOの勝手にランキング

COMOが想像するゲーム業界夜の帝王

1位　飯島健男氏
2位　渡辺浩弐氏
3位　某社の会長
（ヒント：バッテラ寿司）
4位　中村光氏
5位　内藤　寛氏



- ●カプコンのアクションゲームに出てくる体力回復アイテム・おいしそうな食べ物ベスト5
- ●ビジュアルが恐いゲーム業界人ベスト3
- ●ゲームの中身が想像できない変なタイトルのソフトベスト5
- ●RPGで、主人公たちの犠牲になって死んでしまう報われないキャラクターベスト5
- ●変な人が多く勤務していそうなゲームメーカーベスト3
- ●しょうもないエンディングのゲームベスト5

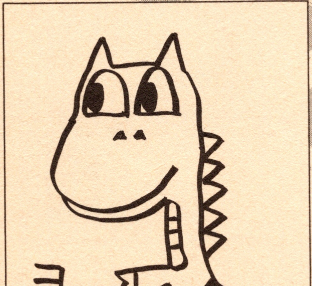
などなど……。

また、掲載されたハガキを見て「俺の場合だったらこうするぜ！」と対抗するランキングも受け付けます。（当然上を行ってなきゃダメですよ）。こちらの方は「俺様の相場」と違って、理屈よりも見た瞬間に笑えるインパクトを重視。独自の切り口がモノを言う！
「こんなものランキングするかフツ〜？」と、みんながあきれるくらいの、カルトでバカバカしい、どうでもいいネタ大歓迎。さらにイラストが添えられたハガキなら、そのまま載る可能性大。知恵を振り絞って応募してくださいね。

イラスト道場 記憶でGO!



れ？　この企画どっかで見たことあるぞ、というヒトは一度忘れましょう。では、あくまでも知らない人のために説明します。単純にゲームのキャラクターを記憶だけで描いてね、というコーナーです。何を描くかはこちらから案を出させていただきますので、その中から選んでください。（全部でもOK）
また、そのキャラクターを家族、友人に説明して描いてもらうってのもアリ。（どちらの方法かは明記してください）それでは第1回目のネタでーす。
【初級】クロノトリガーに登場する「ヌゥー」（丸っこいやつ）
【中級】パロディウスシリーズの「ちちびんたリカ」
【上級】鉄拳の「ヨシミツ」カンニングしちゃだめよーん。



某プログラマーに描いてもらったヨッシー。ヨッシーのゲームに関わった人なのに、これじゃ馬だって！



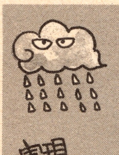
現時点ですでにハガキ殺到中！　でも、明確な募集ではなかったためか、何を書いたらいいかわからないって感じの人と、思いのたけを便せんにビッシリとアリんこのように書き並べたアツ過ぎる人、の両極端に分かれちゃいました。やはり「会議」といえば何かしらテーマが決まっていたほうが考えもまとまって書きやすいのかもしれません。そこで、こちらからある程度の「枠」を作って、そのなかでみなさんにじっくり考えてもらう、という方法を取ることにしました。そうすれば反論のおハガキが来ても一度に掲載することができますし。単なる「伝言板」ではなく、読んでいる側もつい参加したくなるような、建設的な会議室にしたいと思ってますのでご協力お願いします。（政治家みたい。とほほ）というわけで、栄えある第1回目の会議テーマは「ゲーム雑誌について」です。「こんなゲーム雑誌が読みたい！」、「ゲーム雑誌のこういうところがイヤ」、「好きな、もしくは嫌いなゲーム雑誌とその理由」等、ゲーム雑誌に対するあなたの考えを聞かせてください。もちろん「ゲーム会議」に対する意見も随時募集中！　つまんない、おもしろい、だけじゃわかりません。どうすればおもしろいゲーム雑誌になるか、みんなで前向きに考えていきましょう。

ちなみに前号のアンケートで多かった本誌に対する意見は「某誌にあまりにも似すぎ！　もっと差別化してほしい」というもの。版型や広告が入ってない部分は同じですから、見た目が似てしまうのは仕方ないのですが……。問題は中身ですね。現在スタッフ全員で、あーでもないこーでもないと頭をひねりながら独自の企画を進行させている最中です。温かい目で、そしてときには厳しい目で見守っていてください。あなたの貴重なひと言をお待ちしています。



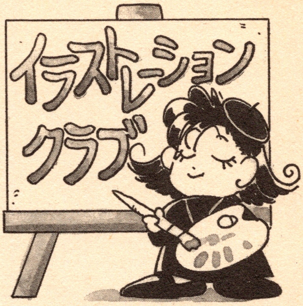
ゲーム好きならだれしもが考える「こんなゲームがあったらいいな」の可能性を探るコーナーです。

いえいえ、プロが腰抜かすようなすばらしいアイデアをよこせ、というわけじゃありません。そういうアイデアはまじめなコンテストのために取っておいてください。だって、せっかく考えたアイデアなのに、タダで拝借されてしまったらもったいないじゃないですか。（ごくまれではありますが、本当にそういう例はあるんですよ）ここでは「このメーカーはこんなジャンルが得意だから、こういうソフトを作ってくれないかな」という希望、たとえばアスキーが犬や猫のブリーダーになれるゲームも作ってくれないかな、とか、任天堂がマリオのキャラクターを使った花札ゲームを作ってくれてもいいのに、といった思いつきでよいのです。そのなかで「これは」と思う意見があったら、コモが実際にメーカーさんに打診して結果をお知らせするわけなんですね。では、見本ということで実際にここで第1回目をやってみましょう。コモが今一番欲しいソフトは、ずばり「ときめきメモリアル」の逆バージョン。主人公が女のコで、同級生の男のコにモテまくってウハウハ……じゅる。あ、ごめんなさい。自分の世界に入ってる場合じゃないですね。それではさっそくコナミに電話してみることにしましょう。早坂さーん！



「えー!?　確かに今ときメモが盛り上がってる最中ですけど、特にそういった要望は来てないみたいですよ。ちょっと難しいんじゃないですかぁ?」コナミ広報・早坂嬢。

うっ、のっけからがっくし……。



みなさまお待たせいたしました。こちらは雑誌の「お約束」、正当派イラストコーナーです。白黒2色のページではありますが、美麗、ワザありのイラストをお待ちしております。また、これは他のコーナーにも言えることですが、ハガキが多ければ多いほどページが増えていく予定です。編集長も「読者にどんどん参加してもらえる雑誌にしたい！」と言ってますので、エンリョせずにバシバシハガキを送ってください。とってもえらい常連さんになった人にはコモがごはんをおごりまーす！（ただし都内に出て来てください。自費で）これじゃあんまりうれしくないですか。でも、がんばった人には自腹切ってでもなんらかのごほうびをあげちゃいます。はりきって参加してください！

それでは最後に応募する際のお願いを……。

●コーナー名を明記しましょう。

●ペンネームに使う漢字はワープロ辞書で変換できる範囲で！　いろいろとワガママ言って申し訳ないですが、なにとぞよろしくお願いしまーす。



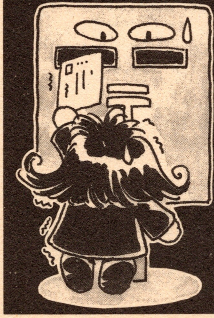
神奈川県・橘悠未　本名は某歌手と同じ岩○宏美さん。これが本人だったらすごい。



北海道・PAPIKO　今明かされるパイの秘密。お父さんのラウが仕込んだんでしょうか。



愛媛県　卯月沙梨奈　短期集中でクリアして、すっきりした気持ちでまた勉学に励んでくださいね。



ハガキのあて先

〒101　東京都千代田区神田錦町2-5
KSビル『ゲーム会議』編集部

掲載者には『ゲーム会議』特製
シャープペンシルをプレゼント！どんどん送ってね！

ゲーム会議 Vol.2 秋号

1995年　10月20日発行

発行者
米倉文吉

Chief Editor
藤原健二

Editor
橋森紀夫
石丸敬治
竹岡均

Assistant
COMO

Illustrator
新田直子
山下しゅんや

Cover Design
松浦俊郎

Designer
スペースワイ
EIGHTY
パウル

印刷
図書印刷株式会社

発行所
株式会社新紀元社
〒101 東京都千代田区
神田錦町2-5KSビル
TEL 03-3291-0961
FAX 03-3291-0963
郵便振替　00110-4-27618

ISBN4-88317-630-4
定価780円（本体757円）
Printed in Japan

Editorial Postscript

創刊号では読者から〈準備不足〉〈まだ不十分〉〈次に期待〉といった叱咤激励のお言葉をたくさんいただきました。ありがとうございました。

第2号も何とか締め切りに間に合い、とりあえず一息つけました。内容はいかがでしたでしょうか？　ご意見等ある方は遠慮なくアンケートハガキを投函してください。

私たちは皆さんのハガキを待ちながら、次号の準備に入ります。特集はコンピュータゲーム対コンシューマゲーム。「ゲームバンク」の動向と「ニンテンドー64」の動きが気になるところです。

そして、『ゲーム会議』も次はいよいよ正念場。3号雑誌にならないためにも、気合いを入れ直して取り組んでいきたいと考えています。（編集部）

前号の当選者
3天使名決まる！



◀『ドリーム』
埼玉県
P.N.彩生一真様　命名

▼『ハピィー（幸せ）』
神奈川県
鈴木慶様　命名

▶シー（考察）
愛知県
岩淵貴仁様　命名

命名された方にはゲーム会議特製シャープペンシルをお送りいたします。

●テレカプレゼント当選者（敬称略）

【埼玉県】	【東京都】	【静岡県】	【愛知県】	【京都府】	【福岡県】
鈴木雅子	木村健一	伊藤洋史	安藤栄子	浅利克之	黒木総一郎
【千葉県】	田中敬紀	西尾真吾			
清水宣明	鈴木俊和				

当選品の発送は1か月くらいかかることもあります。ご了承ください。

次号予告

★特集タイトル

パソコンVSコンシューマ

ニンテンドー64、Windows95。パソコンにもコンシューマにも新顔が予定されている。次世代機の勢いに押され気味のパソコンゲームもWindows95の出現によって、今後はどのように舵を取るのか。また、ニンテンドー64の力は次世代機をしのぐものなのか？　ゲーム機として、家庭用端末としての将来を見つめながら、双方の行き着く先を探っていく。

特別会議室(出張リーダーズサロン)

「私が愛したキャラクター」

～思い入れがゲームをささえる～

キャラクターに対する思い入れは個人個人違うもの。そんなキャラへの思い入れをめいっぱい披露できる読者のための会議室。我こそはと思った方はキャラへの思いを訴えるもよし、描く（イラスト）もよしで、今すぐ『ゲーム会議』編集部へ。掲載者には薄謝を予定しています。

☆内容は、変更になることがあります。

★新連載
惑星探検ゴンドワナ

☆読者投稿のメ切は、１月10日消印有効。

ゲーム会議VOL.3冬号は
2月20日発売予定！

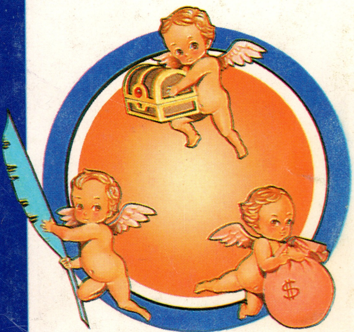
連載特別企画

「ゲームを照らす光を逐え！」

～最高のダンサーを創るために～

良い舞台（ハード）の上で、最高の技術を持ったダンサー（ゲーム）が、その資質を余すことなく発揮するには、何が必要なのか。舞台となるハードに問題はないのか、ゲームシナリオ／システムはどうか、演出の善し悪しは……。さまざまな側面から、ゲームを見つめてみる。

★遊びのススメ
RPGテーブルトーク
★The History of Consumer's Game
'91年～'94年までを紹介
★The History of Personal Computer's Game
'89年～'92年までを紹介
★コンピュータゲーム内部事情
ランダムは魔法の呪文



新紀元社

定価780円（本体価格757円）

ISBN4-88317-630-4

C0076 P780E